

中西詠介

／ 冒險企画局

Перевод: vk.com/qdm_trpg

НЕБОНАВТЫ С ЗАВОДНОЙ БАШНИ

Настольная ролевая игра
о приключениях на воздушных
паровых кораблях

основная книга правил

富士見書房

六畳間
幻想
空間

bouken
Adventure Planning Service
has been providing world
a surprise since 1981

STEAMPUNK
HAGURUMA NO TO NO
SKY NAUTS
BASIC RULE BOOK

蒸気と冒険の飛空艇

TRPG

歯車の塔 の 探空士

HAGURUMA NO TO NO
SKY NAUTS

スカイ
ナウト

基本ルールブック



イラスト：猫憑ノコ（六畳間幻想空間）

中西詠介
／ 冒険企画局



Неболёты

Вы - "небонавты", отправляющиеся на исследования небесного океана на летающих машинах - "неболётах", приводимых в движение паровым двигателем, пропеллерами и взмахами крыльев. Постройте свой собственный оригинальный воздушный корабль, свободно комбинируя десятки различных отсеков. Особенности и ощущения от полёта полностью зависят от конструкции корабля. Одно и то же путешествие будет выглядеть совершенно по-разному, если вы отправитесь в полёт на разных неболётах.

Заводные башни

По всему миру разбросаны "башни", похожие на конструкции из гигантских шестерёнок. В этом мире, где земля была разрушена, и весь мир покрывает бесконечное небо, единственное место, где могут жить люди, - это на шестерёнках этих башен. Ютящиеся на башнях города состоят из множества наложенных друг над другом ярусов. Богатые живут на верхних уровнях, а бедные - на нижних, куда не достаёт даже солнечный свет.

Приключения небонавтов

Небонавты с заводной башни отправляются в приключения по бескрайнему морю облаков по заданию гильдии небоходов. Работа небонавтов разнится от перевозки людей и товаров, до истребления воздушных пиратов и агрессивных небесных обитателей.

Как только вы подниметесь в небо, вас ждут суматошные, но захватывающие дни, наполненные встречами и сражениями с воздушными кораблями.



Путешествия по небу

Путешествующим на воздушном корабле небонавтам всегда есть чем заняться: управление кораблём и его ремонт, заправка топливом и ежедневные беседы с товарищами.

Они постоянно суетятся, бегая по построенному своими руками неболёту, пока тот движется вперёд по наполненному паром и черным дымом небу.



캐릭터-일러스트: 落合なごみ(冒険企画局)

背景イラスト: 歯車ラプト

蒸気と冒険の飛空艇TRPG
歯車の塔の探空士
基本ルールブック

著者：中西詠介／冒険企画局

富士見書房



Добро пожаловать, небонавты



Что это за книга?

Добро пожаловать в мир «Небонавтов с заводной башни».

В этой книге представлен свод правил для настольной ролевой игры, в которой вы сможете стать «небонавтами», – теми, кто, отправляется в приключения по миру, в котором земля была разрушена, и осталось только небо, бесконечно простирающееся морем облаков, и возвышающиеся из него заводные башни.

Мир, потерявший землю

Самая главная отличия этого мира, от того, в котором живём мы с вами – это, конечно же, отсутствие земли.

Именно так. В этом мире действительно нет земли, на которую люди, и все другие живые существа, могли бы ступить своими ногами и жить на ней своей жизнью, где растения могли бы пустить свои корни.

Точнее сказать, это мир «который когда-то потерял свою землю». Земля разверзлась и провалилась в бездну, а на её месте раскинулось море грозовых облаков.

Говорят, что это произошло по вине огромных, возвышающихся до небес «механических башен», которые люди начали возводить перед концом своей цивилизации.

Эти «Башни», возведённые во всех концах земли, подрывали планету и в конце концов привели к её гибели.

Большинство людей, животных и растений сгинули вместе с землёй, и только немногие смогли выжить.

Единственными, кому удалось остаться в живых, стали те, кому посчастливилось оказаться на непоколебимо возвышающимися из-под моря облаков «Башнях».

С тех пор, оставшиеся люди живут только на этих Башнях, разбросанных по всему свету.

Заводные башни

Этот мир усеян возвышающимися из-под моря облаков Башнями, которые выглядят как замысловатая коллекция гигантских шестерёнок. В настоящее время никто не может с точностью утверждать какова была цель строительства этих башен, возведённых людьми на закате цивилизации, во времена, когда земля ещё существовала.

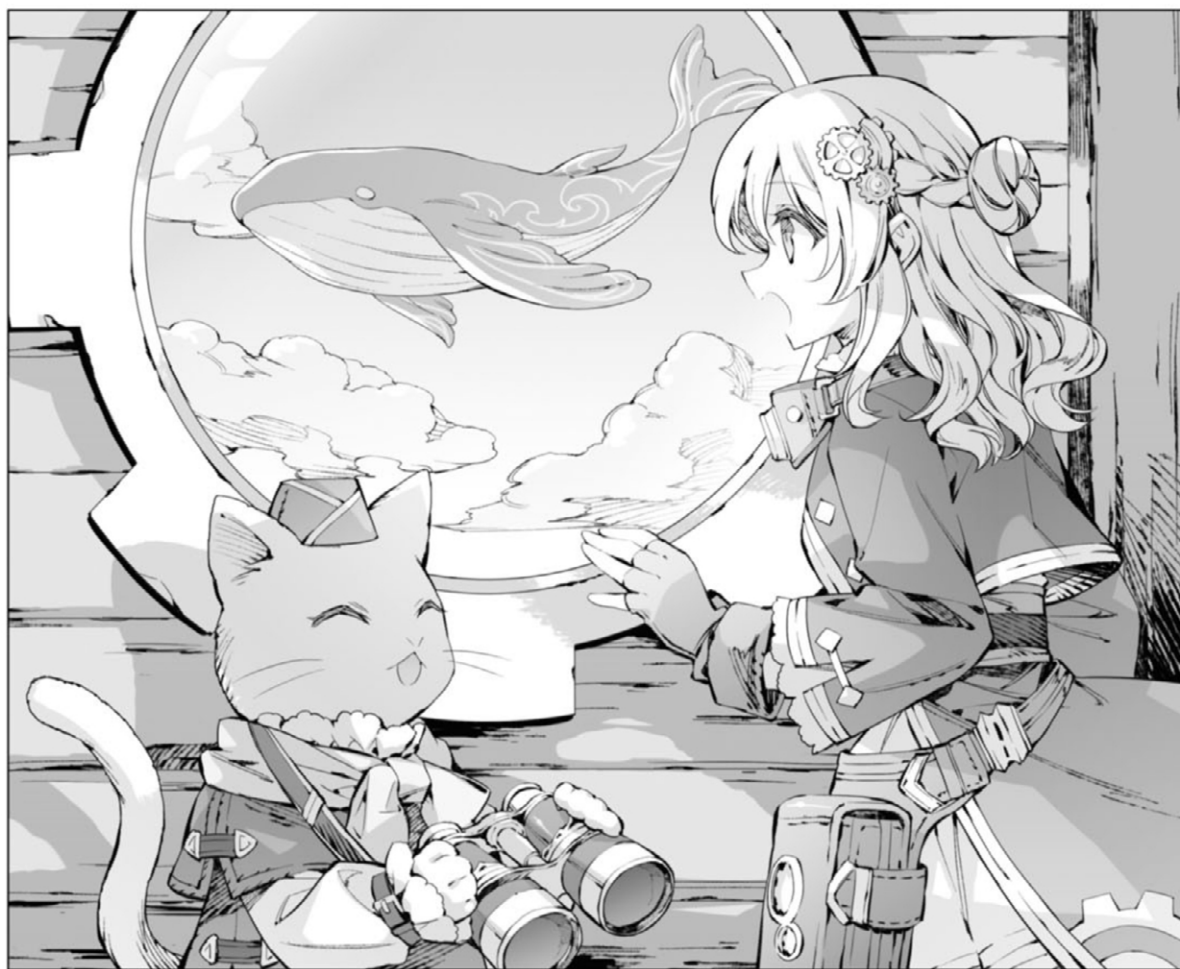
Теперь, когда земли больше нет, Башни очень важны для людей, ведь они стали их новым домом, заменив собой землю.

Самые маленькие из шестерёнок, из которых состоит Башня, – человек может обхватить руками, но некоторые из них настолько велики, что на них можно построить целый город. На таких шестерёнках люди живут и строят свои поселения.

Жизнь на Башне, конечно же отличается от жизни на земле. Шестеренки Башни расположены друг над другом, и верхние шестерёнки скрывают нижние в тени. Нижние ярусы, куда с трудом проникает солнечный свет, всегда тускло освещены, покрыты дымкой туманна и окутаны мрачной атмосферой. На большинстве башен на верхних уровнях живут исключительно богатые люди, в то время как большинство бедняков ютятся на нижних уровнях, где они влачат своё бессолнечное существование.

Паровая революция

Процветающая цивилизация прошлого канула в лету, и тяжёлая судьба ожидала людей, потерявших свою землю. Но пришло время, когда эта безвыходная ситуация изменилась.



Все началось с того, что алхимики с Башни «Град Виктории», преуспели в синтезе определённой субстанции.

Вещество, названное «Флогистон», отличалось способностью выделять огромное количество тепла при воспламенении. Это открытие, как искра во тьме, в одно мгновение изменила мир. На сцену вышли, использующие флогистон, паровые двигатели, и связанные с ними технологии начали стремительное развитие.

Флогистон и паровой двигатель переворнули энергетическую ситуацию в мире, приведя к сдвигу в структуре промышленности, напоминающему промышленную революцию из нашей истории.

Энергетическая революция перевернула с ног на голову весь устав жизни. Сельскохозяйственные угодья превратились в фабрики, конные экипажи заменили автомобили. После прихода «паровой революции» человечество вновь вернулось к процветанию. Наступил эпоха, которую можно назвать новым золотым веком.

Неболёты

Паровая революция принесла за собой множество открытий и изобретений, связанных с созданием правого двигателя. Одним из них стали «неболёты» – летающие корабли, оснащённые пропеллерами и машущими крыльями, которые могли перевозить людей.

Широкое распространение этих революционных транспортных средств позволило людям, которые со времён гибели земли были разделены небесным океаном, перемещаться между Башнями. И это ещё не всё. Летающие корабли также дали людям возможность противостоять гигантским небесным китам и открыли возможность исследовать неизведанные территории.

Появление воздушных кораблей вернуло людям амбиции и дало новую надежду. Многие отправились в путешествия на летающих кораблях, и однажды забытые границы мира вновь начали обретать очертания.

Небонавты

Символом новой эпохи стали специалисты воздухоплаватели, управляющие воздушными кораблями и берущими на себя исполнение различных заданий. Люди называют их «Небонавтами».

Причины, по которым человек становится небонавтом, у каждого свои.

Одни ищут свободы, другие – желают познать неизведанное, некоторые – жаждут приключений, кто-то – хочет получить богатство и славу. Но все они покидают родную Башню и отправляются на своих воздушных кораблях в мир бесконечного неба, далеко за горизонт.

История, которую вы сможете рассказать используя эту книгу, повествует о захватывающих приключениях этих небонавтов.

Что необходимо для игры

- Книга правил;
- 1 мастер и 3-4 игрока;

- Место для игры;
- Шестигранные игральные кости (по 3 на игрока);
- Письменные принадлежности;
- Различные листы для игры, который можно найти в конце книги;
- Жетоны для обозначения персонажей.

Обозначения в тексте

Для того чтобы отличить различные элементы правил от художественного описания, время от времени некоторые слова в тексте будут выделены особым образом. Особенно часто это будет делаться при первом появлении того или иного термина. В книге используются следующие обозначения:

- Различные игровые термины и элементы механики отмечены **жирным текстом**.
- Названия навыков персонажей и отсков неболёта заключены в кавычки и отмечены *«полужирным курсивом»*.



Словарь терминов мира игры



Небонавты

Члены экипажей воздушных кораблей, выполняющие различные задания по запросам людей. Они происходят из разных слоёв общества и представляют разные народы, обитающие на Башне.

Неболёт

Большое транспортное средство способное летать по небу с помощью пропеллеров и взмахов крыльями, приводимое в движение паровым двигателем. В мире их также называют воздушными кораблями или просто кораблями.

Заводные башни

Разбросанные по всему миру Башни, состоящие из комплекса гигантских шестерёнок. Люди живут в городах, построенных на поверхности этих шестерёнок. Существуют также необитаемые Башни.

Град Виктории

Название Башни, жители которой первыми смогли получить Флогистон. Град Виктории как правило является базой действия персонажей игроков.

Гильдия небоходов

организация, созданная королевским правительством Града Виктории для работы в качестве посредника между небонавтами и их клиентами. Приключения небонавтов как правило начинаются здесь.

Флогистон

основное топливо для паровых двигателей в этом мире. Выделяет огромное количество тепла при горении.

Мифрил

Металл цвета между медью и латунию. Используется для внешней оболочки неболётов и паровых двигателей.

Оглавление

Вступление.....	8
Глава 1: Персонаж	12
Персонажи.....	13
Народы	19
Глава 2: Неболёт	39
Конструирование неболёта.....	40
Список отсеков	52
Глава 3: Правила игры	64
Проверки.....	65
Процесс игры	69
Подготовка к сессии	70
Вступительная фаза	71
Фаза полёта	72
Фаза приключения.....	86
Фаза боя	98
Завещающая фаза	104
Фаза подведения итогов.....	105
Глава 4: Мир игры	111
Этот мир	112
Народы	116
Неболёты.....	123
Небонавты.....	127
Град Виктории	129
Глава 5: Раздел мастера.....	140
Мастер игры	141
Сценарии	142
Готовые сценарии.....	151
Погоня за нефритовой девой.....	152
Небонавты и близняшки красные шапочки	160
Дополнительные материалы	170





ГЛАВА 1: ПЕРСОНАЖ

Прежде чем взять тебя на работу на этот корабль, мне нужно узнать, кто ты такой. Но я не буду копаться в твоём прошлом или родословной. Когда ты поднимешься на борт этого неболёта, ты будешь назначен на должность. А для этого мне нужно оценить тебя, посмотреть как ты работаешь и на что способен, а потом я приму решение. Через это проходят все салаги. Так что давай, покажи мне в чём ты хорош, а чего делать не умеешь, и тогда я решу, какая должность тебе подходит. Может быть станешь юнгой и будешь драить палубу, а может быть, если убедишь меня, сам сядешь в капитанское кресло.

– Заученное обращение к новым небонавтам от одного капитана.





Те, кто живёт в этом мире

Что такое персонаж?

Слово «персонаж» в этой игре относится ко всем персонажам, которые появляются в истории, начиная с клиента на которого вы работаете, старика на улице, коварного аристократа, воздушного пирата, нападающего на ваш корабль, до безбилетника, пробравшихся на борт неболёта.

Существует два типа персонажей: персонажи игроков (ПИ) и не персонажи игроков (НПИ).

Персонажи игроков (ПИ)

ПИ – это главные герои истории, которые активно влияют на развитие сюжета и которыми управляют игроки. Каждый игрок создаёт и управляет 1 ПИ.

Не персонажи игроков (НПИ)

НПИ – это все персонажи, которые не являются ПИ. Они появляются в игре, чтобы помогать развитию сюжета. Как правило НПИ управляются мастером игры.

В этом разделе объясняется процедура создания игроками своих собственных ПИ.

Роль персонажей игроков

Все ПИ в этой игре известны в этом мире как «небонавты» – исследователи небесного океана. Во время игры все ПИ будут находиться на одном неболёте вместе со своими коллегами-небонавтами, и будут вместе управлять им.

Создание персонажа игрока

В конце этой книги правил есть «лист персонажа», который игрок должен заполнить информацией о своём ПИ. Процедура создания ПИ выглядит следующим образом.

1. Подготовьте лист персонажа



2. Выберите народ

Выберите соответствующую особенность народа



3. Выберите пол и возраст



4. Определите живучесть и мобильность



5. Получите навыки

Выберите 1 навык небонавта.
Выберите 1 народный навык.
Случайно определите 2 личных навыка.



6. Выберите сильную и слабую характеристики



7. Выберите имя



Персонаж готов!

Взгляд на лист персонажа

1. Имя персонажа
2. Народ
3. Особенности народа
4. Пол, возраст
5. Очки жизни
6. Дополнительные очки жизни, очки вампиризма
7. Плохие состояния
8. Мобильность
9. Навыки
10. Характеристики
11. Узы

Вы можете найти чистый лист персонажа в конце книги. В этой и следующих главах мы познакомимся со всеми представленными терменами и узнаем как записать информацию о вашем собственном небонавте на лист персонажа.

Выбор народа

Мир «Небонавты с заводной башни» населяют несколько народов. Они отличаются друг от друга внешним видом и имеют различные физические характеристики, но в этом мире все они называются «людьми» и живут бок о бок.

Игроки выбирают народ своего персонажа из шести народов, представленных на страницах 20-30. Чтобы облегчить выбор, посмотрите на иллюстрации приведенные на этих страницах.

Пол и возраст

Игрок может свободно выбирать пол и возраст своего персонажа.

В некоторых случаях, например, с народом Коппелия, персонаж не имеет определённого пола. В этом случае напишите к какому полу они ближе.

В целом, за исключением Коппелия, между народами не существует особых отличий в продолжительности жизни, темпах роста и старения. Продолжительность жизни людей в этом мире близка к продолжительности жизни в реальном мире. Люди считаются взрослыми в возрасте от 15 до 20 лет и умирают примерно в 60-80 лет.

Принято считать, что у народа Фурри относительно короткая продолжительность жизни, в то время как Антик и Флорес жи-

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя персонажа Джон ① Кимбл			
Народ Фу ②		Пол М ④	Возраст 17
Особенность народа Зверина увелич. ③ : очки жизни +3		Мобильность 8	
Характеристики		Примеры проверок	
Умелость СИЛ ☒ СМА ☐	Обстрел УМЕЛ ☐ ЧУВ ☐		
Чувства СИЛ ☐ СМА ☒	Ремонт УМЕЛ ☐ ОБР ☐		
Образование СИЛ ☐ СМА ☐	Управление ЧУВ ☐ ОБР ☐		
Телосложение СИЛ ☐ СМА ☐	Сложный бой ТЕЛ ☐ УМЕЛ ☐		
	Абордаж ТЕЛ ☐ ЧУВ ☐		
	Разведка ТЕЛ ☐ ЧУВ ☐		
	Турбулентность ТЕЛ ☐ ЧУВ ☐		
	Пожаро тушение ТЕЛ ☐ ОБР ☐		
Очки жизни: 5 5 10 4 6			
Плохие состояния: Воздушная Бомба 7			
Навык небонавты			
Название навыка Лазание	Момент Создание / всегда	Эффект Мобильность ⑨	Использование Можно двигаться через повреждённые квадрат. стр. 10
Навыки народа			
Название навыка Прыжок	Момент В любое время	Эффект Нерегулярно выполняется процесс перемещения	Использование 1
Навыки персонажа			
Название навыка Акробатика	Момент Постоянно	Эффект Можно пройти через квадрат, даже если в нём находится враждебный персонаж	Использование 1
Название навыка Монета в натуральном кармане	Момент Смотри эффект	Эффект Уменьшение очков жизни отменяется	Использование 1
Отношения			
Уза с Капитан Леонардо	Уза с Рой Коллет	Уза с 11	Уза с



вут очень долго, но это всего лишь заблуждение, не имеющие под собой никакой научной основы.

Однако, продолжительность жизни небонавтов, проводящих свою жизнь в плохих условиях узких палуб неболёта, в постоянном контакте с извергаемым паровыми машинами черным дымом, зачастую не так велика. Маловероятно, что с таким образом жизни они смогут прожить до старости и не навредить своему здоровью.

Очки жизни персонажа

Это значение представляет физическую и психическую силу персонажа. **Очки жизни** уменьшаются, если персонаж получает травму или совершает действия, которые создают высокую нагрузку на организм.

Когда значение **очков жизни** достигает «0», персонаж становится **неспособным к действию** и больше не может самостоятельно предпринимать никаких активных действий. Кроме того, персонаж, ставший **неспособным к действию**, иногда может умереть. Как и в реальном мире, оживить умершего персонажа невозможно.

Мобильность персонажа

Мобильность – показывает насколько быстро персонаж может передвигаться по воздушному кораблю. Персонаж с низким значением **мобильности** не может нормально передвигаться в хаотичной обстановке воздушного корабля.

Как правило, все небонавты, включая персонажей игроков, имеют 3 очка **мобильности**.

Навыки персонажа

Навыки – это особые умения персонажа, которыми он отличается от остальных небонавтов.

Навыки разделяются на 4 вида: навыки небонавтов, народные навыки, личные навыки, магические навыки.

Использование навыков

Во время использования навык производит особые эффект, указанный в его описании. В случае противоречия между эффектом навыка и общими правилами игры – эффект навыка имеет приоритет.

Объявление использования навыков

Для выполнения эффекта навыка, игрок должен объявить о его использовании мастеру.

Однако, некоторые навыки имеют **момент использования: постоянно**. В таком случае считается, что навык всегда активен, даже если вы не объявляете о его использовании.

Количество применений навыка

Некоторые навыки имеют определённое ограниченное **количество применений**. Такие навыки можно использовать только указанное количество раз за сессию. Не забудьте отметить каждое использование такого навыка на листе персонажа.

Ограничения на использование навыков

Как правило вы можете использовать только те навыки, которыми обладаете.

Навыки имеют определённый **момент** в которой они могут быть использованы. Обратите внимание на **момент навыка**, когда объявляете о его использовании.

Если не указано иное, персонаж не может использовать один и тот же навык более одного раза в один и то же **момент**.

Кроме того, если персонаж по какой-либо причине получит эффект одного и того же навыка несколько раз, то все эффекты, кроме первого, будут отменены.

Получение навыков небонавтов

Навыки небонавтов делятся на 3 вида: маневрирование, баллистика, лазанье. Персонаж игрока должен выбрать 1 из этих навыков.

Навык небонавта влияет на то, какую роль персонаж может играть в качестве члена экипажа воздушного корабля. Как правило желательно иметь на борту хотя бы одного персонажа с каждым из этих навыков. Поэтому вам стоит согласовать выбор навыка вашего небонавта с другими игроками.

Заметьте, что навыки небонавта почти всегда отличается по назначению от народных навыков персонажа. Навык небонавта, который вы приобретаете, должен определяться в зависимости от роли, которую вы хотите занять на корабле.

Пример навыка

•

Вундеркинд

Личный навык: талант

Момент применения

Создание персонажа

Количество применений

Не ограничено

Выберите одну **слабую** характеристику. Она перестанет быть **слабой**. Если вы потеряете этот навык в связи с каким-либо эффектом, выбранная характеристика вновь становится **слабой**.

Самые надёжные товарищи – это не те, у кого много сильных сторон, а те, у кого мало слабых.

Навыки небонавтов



Маневрирование

Навык небонавта

Момент применения

Смотрите на странице 96

Количество применений

Не ограничено

Укажите направление – вверх, вниз, влево или вправо – и выполните **проверку уклонения**, используя **чувства / образование: 7**. В случае успеха все **квадраты поражения**, определённые **проверкой повреждения**, равномерно смещаются в указанном направлении. Этот навык нельзя использовать, если один из персонажей уже использовал **«маневрирование»** в этот же **момент**. Подробнее смотрите на странице 96.

Персонаж обладающий этим навыком овладел искусством маневрирования неболётом. Используя свою интуицию и многолетние знания он способен уводить корабль из под вражеского огня и избегать столкновения с приближающийся препятствиями. Персонажу, овладевшему этим навыком, может быть доверена роль «рулевого», на котором лежит ответственность за жизни всего экипажа. Среди небонавтов принято, что рулевой также является капитаном воздушного корабля.



Баллистика

Навык небонавта

Момент применения

Ваш ход

Количество применений

Не ограничено

Может быть использовано перед тем, как вы выполните действие **обстрел**. Укажите направление – вверх, вниз, влево или вправо. **Квадраты поражения**, определённые **проверкой повреждения** вашего действия **обстрел** в этом ходу, смещаются на один квадрат в указанном вами направлении. Подробнее смотрите на странице 102.

Персонаж обладающий этим навыком имеет острые чувства и необходимые умения, чтобы нацелить корабельные орудия и произвести точный выстрел. Любой противник будет бояться встречи с неболётом, на борту которого есть такой канонир. Среди небонавтов канониры часто выступают в роли старпома – доверенного лица капитана и прямого начальника всего личного состава неболёта.



Лазанье

Навык небонавта

Момент применения

Создание персонажа / всегда

Количество применений

Не ограничено

Ваша **мобильность** увеличивается на 1 очко. Вы не обязаны заканчивать своё движение движением в **повреждённом** квадрате, а можете продолжать двигаться через него.

Персонаж обладающий этим навыком имеет отличные физические способности и может быстро передвигаться даже по узким и неудобным коридорам неболёта. Этот навык пригодится многим небонавтам, особенно тем, кому необходимо быстро перемещаться по кораблю, например, ремонтникам и десантникам. Такие персонажи зачастую обладают большим влиянием среди команды, иногда даже превосходя авторитетом капитана корабля.

Выбор народного навыка

Народные навыки – это области навыков, связанные с уникальными характеристиками народа, к которому принадлежит персонаж.

Выберите один из навыков ПИ из списка навыков, определённых для его народа. Информацию о том, какие навыки доступны для каждого из народов, смотрите на страницах. 20–31.

Получение личных навыков

Личные навыки – это навыки, которые описывают индивидуальность персонажа, его особые умения и уникальные личные вещи.

Во время создания персонажа ПИ получает два случайных личных навыка. В отличие от других категорий навыков, личные навыки нельзя выбрать по собственному желанию игрока.

Определите личные навыки используя следующие таблицы.

При получении дубликатов навыков – перебросьте.

Если игроку не нравится полученный личный навык – он может дважды перебросить кубы, будь то для определения категории навыка, или конкретного навыка внутри категории.

Определение области личных навыков (1D6)

•	Таланты	▣	Характер
•	Личные вещи	▣	Особые умения
•	Привычки	▣	Карьера

Таланты (1D6)

•	Вундеркинд	▣	Трюкач
•	Ремесленное мастерство	▣	Специализация
•	Гений	▣	Крепкое здоровье

Личные вещи (1D6)

•	Набор инструментов мастера	▣	Клинок Акицу
•	Золотой компас	▣	Серебряная пуля
•	Отличная карта воздушных маршрутов	▣	Монета в нагрудном кармане

Привычки (1D6)

•	Вера	▣	Бессонница
•	Тренированное тело	▣	Хобби
•	Искусство	▣	Лень

Характер (1D6)

•	Чирлидер	▣	Острый язык
•	Экстраверт	▣	Любимчик
•	Коммуникатор	▣	Харизма

Особые умения (1D6)

•	Шестое чувство	▣	Осторожность
•	Ясновидение	▣	Блеф
•	Акробатика	▣	Взгляд под другим углом

Карьера (1D6)

•	Выходец из бедноты	▣	Ветеран
•	Обычное некуда	▣	Серьёзные связи
•	Победитель по жизни	▣	Волшебник

Магические навыки

Умение обращаться с мистической силой – «магией», распространённой во времена старой цивилизации, способной вызывать странные, неестественные явления.

Сейчас, когда цивилизация прошлого сгинула вместе с землёй, осталось мало людей, способных обращаться с магией. Поэтому магические навыки могут быть получены только персонажем с навыком *«Волшебник»* или особенностью народа *«Древний род»*.

Цена магических навыков

За использование магии волшебнику приходится платить своей собственной кровью. А потеря крови означает потерю физической силы.

Магические навыки имеют определённую **цену магии**. Когда персонаж использует магический навык, его **очки жизни** уменьшаются на установленное значение.

Выберите имя и придумайте предысторию

Мы советуем самостоятельно придумывать имя персонажа, а не пользоваться раз-

личными генераторами имён. Дав своему персонажу имя – вы сможете быстрее привязаться к нему.

После того как вы придумали имя, прошло время подумать над предысторией персонажа. Чем он занимался до того, как стал небонавтом? Что подвигло его встать на этот путь?

Есть ли у этого персонажа какие-либо убеждения? Кем он восхищается? Какая у него любимая еда? Какие у него увлечения?

Чем больше вы проработаете предысторию, тем более «глубоким» получится персонаж. Эта глубина будет служить вам ориентиром, в моменты, когда во время игры вы будете задаваться вопросом: «как мой персонаж должен повести себя в этой ситуации?». И по мере того как вы будете лучше узнавать персонажа, вы будете все больше привязываться к нему.

Характеристики персонажа

Каждый человек обладает разными физическими способностями, координацией движений, остротой чувств, и образованием. **Характеристики** представляют различные способности персонажа, необходимые для всех небонавтов.

Небонавты будут использовать эти **характеристики**, чтобы преодолеть суровые реалии воздушного путешествия, и не только. Например, чтобы вести достойную беседу с друзьями в кафе, нужно быть **образованным**. Чтобы уловить необходимую информацию из таких бесед, нужны острые **чувства**.

В этой игре, когда мы говорим о **характеристиках**, мы имеем в виду следующие четыре.

Умелость

Ловкость, быстрота мышления. Способность развязать туго завязанные шнуры. **Слабая** умелость – тормоз.

Чувства

Скорость реакции и острота инстинктов. Способность заметить, когда у кого-то развязаны шнуры. **Слабые** чувства – болван.

Образование

Понимание происходящего и глубина интеллекта. Способность назвать множество фактов о различных видах шнурков. **Слабое** образование – дурень.

Телосложение

Сила, мускулатура и стойкость. Способность разорвать запутанные шнуры. **Слабое** телосложение – слабак.

Определение сильной и слабой характеристик

Одна из 4 характеристик персонажа – должна стать его **сильной** стороной, другая – **слабая**. Отметьте сильную и слабую характеристики на листе персонажа.

Характеристики, подходящие для проверок

Сильные и **слабые** характеристики персонажа влияют на удачность проверки. Другими словами, когда персонаж пытается что-то сделать, удастся ли ему это или нет, во многом зависит от того, какую **характеристику** он использует (и немного от удачи).

Ниже приведён список часто встречающихся в игре проверок и используемых в них **характеристик**. Если вы думаете, что у вас будет много возможностей выполнять то или иное действие во время игры, то постарайтесь выбрать соответствующие **сильные** характеристики и избегайте выбора этих характеристик в качестве **слабых**.

- **Обстрел** – умелость и чувства
- **Ремонт** – умелость и образование
- **Управление** – чувства и образование
- **Абордаж** – телосложение и умелость
- **Ближний бой** – телосложение и умелость
- **Разведка** – телосложение и чувства
- **Турбулентность** – телосложение и чувства
- **Пожаротушение** – телосложение и образование

Узы персонажей

Узы выражают взаимоотношения, сложившееся между персонажем и другими членами команды, во время воздушного путешествия. Когда персонаж выполняет проверку, другой персонаж, имеющий с ним **узы**, может помочь в этой проверке. Подробнее читайте на странице 67.

Персонаж может иметь 1 **узу** с каждым знакомым персонажем.

Как правило, при создании нового ПИ поле с **узами** на листе персонажа остаётся пустым.



Многочисленные и разнообразные обитатели этого мира

В мире «Небонавтов с заводной башни» существует шесть народов. На следующих страницах вы сможете подробнее познакомиться с каждым из них.

Взгляд на страницу народа

1. Название народа

Название, которым в мире называют подобных людей.

2. Описание

Краткое описание особенностей и про-

исхождения народа. Более подробную информацию читайте в разделе мира на страницах 116-122.

3. Особенность народа

Особенность этого народа. При создании персонажа того или иного народа следуйте описанным в этой графе эффектам.

4. Народные навыки

Список навыков, которые могут быть получены представителями этого народа. При создании персонажа выберите один из этих народных навыков.

МОДЕРН 1 ЛАЙМС

Особенность народа Любопытство

Во время получения индивидуальных навыков, вы получаете не два, а три.

3 Без преувеличения можно сказать, что именно Модерн таймс создали паровую революцию. Если спросить, в чём же кроется основная причина смены времён, можно сказать, что - в их энергичном любопытстве. Они хотят знать, что - в их энергичном любопытстве. Они хотят узнать это. И эта эпоха новых надежд - плод их желаний.

2 Модерн таймс - это, если быть точным, не конкретный народ, а термин, используемый для обозначения поколений. После паровой революции и различных изменений, произошедших в то время, именно молодёжь первой приняла их, вставив против архаичных традиций. Это было поколение, которое вместо серпов, пашки и вместо мутной воды, и проводило время в городских улицах, а в машинных отделениях. Эти молодые люди, творцы новой эпохи, называли себя «Модерн таймс».

Если мыслить категориями поколений, то спустя десятилетия после начала паровой революции, большинство людей, которые ходят сегодня по улицам, должны относиться к Модерн таймс.

Однако это не так. Модерн таймс описывает состояние души, личностные качества молодых людей, которые всегда опережают своё время. Даже если они уже не молоды телом, они всё равно продолжают с гордостью носить имя «Модерн таймс» и верить в цивилизацию, верить в будущее.

Народные навыки Модерн таймс

Приспособляемость **4**

Момент применения Создание персонажа **Количество применений** Не ограничено

Выберите одну из характеристик, которая для вас не является ни [сильной] ни [слабой]. Эта характеристика становится [сильной]. Однако эффект этого навыка не может увеличить количество [сильных] характеристик персонажа до 3 или более.

Вы особенно приспособлены к [сильной] характеристике. Ваш опыт, навыки, остротённые чувства и нетерпеливое любопытство делают вас равными среди ваших товарищей, помогая вам и команде в любых приключениях.

Смешанная кровь

Момент применения Создание персонажа **Количество применений** Не ограничено

Выберите один народ, кроме Модерн таймс. Вы получаете один из народных навыков этой расы, по вашему выбору. Однако, когда вы приобретёте этот навык, ваши максимальные [очки жизни] снижаются на «2».

Модерн таймс - это не название народа. Не только люди, а любой, кто вверг в новую эпоху, имеет право так называть себя. Кроме того, многие Модерн таймс - это люди со смешанной кровью, некоторые даже наполовину Коптепел, с частями толл замечательными механизмами.

Сколько людей, столько и мнений

Момент применения Создание персонажа **Количество применений** Не ограничено

Во время получения личных навыков, вы получаете их не случайным образом, а можете самостоятельно выбрать какие навыки вы хотите получить. Однако эффект этого навыка не позволяет получить один и тот же навык 2 или более раз.

Модерн таймс более разнообразны, чем другие народы. Среди них можно встретить большое множество разных личностей и характеров. Персонаж, обладающий этим навыком, может быть свободно кастомизирован. Однако это делает создание персонажа более трудоёмким и сложным, поэтому новичкам не стоит выбирать этот навык.

МОДЕРН ТАЙМС

**Особенность
народа**



Любопытство

Во время получения индивидуальных навыков, вы получаете не два, а три случайных навыка.

Без преувеличения можно сказать, что именно Модерн таймс создали эпоху паровой революции. Если спросить, в чём же кроется основная причина смены времён, можно сказать, что – в их энергичном любопытстве. Что ждёт впереди? Они хотят узнать это. И эта эпоха новых надежд – плод их желаний.



Модерн таймс – это, если быть точным, не конкретный народ, а термин, используемый для обозначения поколений. После паровой революции и различных изменений, производших в то время, именно молодёжь первой приняла их, восстав против архаичных традиций.

Это было поколение, которое держало в руках гаечные ключи вместо серпов, пачкалось сажей вместо мутной воды, и проводило время не на городских улицах, а в машинных отделениях.

Эти молодые люди, творцы новой эпохи, называли себя «Модерн таймс».

Если мыслить категориями поколений, то спустя десятилетия после начала паровой революции, большинство людей, которые ходят сегодня по улицам, должны относиться к Модерн таймс.

Однако это не так. Модерн таймс описывает состояние души, личность тех молодых людей, которые всегда опережают своё время. Даже если они уже не молоды телом, они всё равно продолжают с гордостью носить имя «Модерн таймс» и верить в цивилизацию, верить в будущее.

Народные навыки Модерн таймс



Приспособляемость

Народный навык Модерн таймс

Момент применения

Создание персонажа

Количество применений

Не ограничено

Выберите одну из **характеристик**, которая для вас не является ни **сильной** ни **слабой**. Эта характеристика становится **сильной**. Однако эффект этого навыка не может увеличить количество **сильных** характеристик персонажа до 3 или более.

Вы особенно приспособлены к ремеслу небонавтике. Ваш опыт, навыки, обострённые чувства и натренированное тело, которым нет равных среди ваших товарищей, помогут вам и команде в любых приключениях.



Смешанная кровь

Народный навык Модерн таймс

Момент применения

Создание персонажа

Количество применений

Не ограничено

Выберите один народ, кроме Модерн таймс. Вы получаете один из народных навыков этого народа, по вашему выбору. Однако, когда вы приобретаете этот навык, ваши максимальные **очки жизни** снижаются на «2».

Модерн таймс – это не название народа. Не только люди, а любой, кто верят в новую эпоху, имеет право так называть себя. Кроме того, многие Модерн таймс – это люди со смешанной кровью, некоторые даже наполовину Коппелия, с частями тела заменёнными механизмами.



Сколько людей, столько и мнений

Народный навык Модерн таймс

Момент применения

Создание персонажа

Количество применений

Не ограничено

Во время получения личных навыков, вы получаете их не случайным образом, а можете самостоятельно выбрать какие навыки вы хотите получить. Однако эффект этого навыка не позволяет получить один и тот же навык 2 или более раз.

Модерн таймс более разнообразны, чем другие народы. Среди них можно встретить великое множество разных личностей и характеров. Персонаж, обладающий этим навыком, может быть свободно кастомизирован. Однако это делает создание персонажа более трудоёмким и сложным процессом, поэтому новичкам не стоит выбирать этот навык.

АНТИК

Особенность
народа



Древний род

Вы получаете один из магических навыков, перечисленных на странице 38.

Антик – это народ, обладающий магическими способностями. Несмотря на то, что прежняя цивилизация угасла, а земля была потеряна, по линиям крови Антик из поколения в поколение продолжают передаваться силы древней цивилизации. Для них эта сила является одновременно свидетельством славы их предков и наделяет их чувством собственной идентичности.



Антик – это потомки людей, которые, как считается, были правящим классом во времена старой цивилизации. Антик также называют «древним родом».

Они обладают способностью использовать «магию» – таинственную силу, которая вызывает к крови, текущей в их венах, и творит чудеса используя эту кровь.

Даже когда магия, послужившая причиной гибели цивилизации прошлого, стала вызывать в людях страх и омерзение, а те, кто пользовался ей, подвергались притеснениям – Антик не отказались от неё. Даже когда их лишили прежних привилегий и поставили в унижительное положение – Антик неразрывно продолжали сохранять свои линии крови на протяжении многих поколений.

И по сей день антик продолжают жить в тайне, скрываясь глубоко в лесах и на окраинах Башен, вызывая ужас в сердцах людей. Они постоянно страдают от анемии, так как используют собственную кровь в качестве катализатора для применения магии. Их кожа бледна, а тела слабы.

Чтобы компенсировать анемию, некоторые Антик пьют кровь других людей. По этой причине их называют «вампирами» и боятся.

Народные навыки Антик



Вампир

Народный навык Антик

Момент применения

Смотри эффект

Количество применений

Не ограничено

Во время вашего хода или сцены вы можете объявить действие **кровопитие** направленное на одного, согласного с этим, персонажа, находящегося в том же отсеке корабля, что и вы. Сделав это, вы уменьшите **очки жизни** цели на любое значение и получите количество **очков крови**, равное этому значению. Однако **очки жизни** цели не могут быть уменьшены до «0» или ниже. Минимальное значение **очков крови** равно «0», верхнего предела нет. Вы можете использовать **очки крови**, заменив ими такое же количество **очков жизни**, когда используете магический навык, требующий в качестве цены траты **очков жизни**.

Поскольку для использования магии в качестве платы требуется кровь применяющего её человека, некоторые антик имеют обычай компенсировать потерянную кровь, выпевая кровь других людей. Этот обычай стал причиной того, что их называют «вампирами» и избегают.



Ужас

Народный навык Антик

Момент применения

Смотри эффект

Количество применений

Не ограничено

Вы можете использовать любой магический навык, записанный в этой книге, независимо от того, владеете ли вы им или нет. Однако при использовании этого эффекта, вы должны поставить отметку в графу **поддержка** одной из ваших **уз**.

Другие народы часто боятся Антик, поскольку они управляют сверхъестественными силами магии, и живут в уединённых местах. Некоторые из Антик даже накладывают на себя устрашающую магию, чтобы пугать людей ради забавы.



Магический предмет

Народный навык Антик

Момент применения

В любое время

Количество применений

1 раз за сессию

При получении этого навыка выберите и укажите один магический навык по своему выбору. Запишите этот навык на листе персонажа в форме «Магический предмет: (название выбранного магического навыка)». Используя этот навык, вы немедленно получаете указанный магический навык и выполняете его, игнорируя **цену**. После использования вы вновь теряете полученный магический навык.

В вашей семье есть магический предмет, передающийся из поколения в поколение. Это может быть блестящий таинственный камень или мудрая книга. Иногда эти артефакты становятся мишенью злодеев или влиятельных людей, а также причиной интриг. Кто-то может даже попытаться ограбить Антик и украсть его магический предмет, поэтому им стоит держаться на чеку.

ФУРРИ

Особенность народа



Звериная форма

Ваши максимальные **очки жизни** увеличиваются на 3. Отметьте **Дополнительные очки жизни** на листе персонажа.

Похожие на животных Фурри иногда могут продемонстрировать свою нечеловеческую физическую силу. Фурри выносливее других народов, и на них можно положиться в моменты кризиса, когда небонавты из других народов уже готовы сложить руки.

Фурри - это народ людей, внешне похожий на прямоходящих животных. Нетрудно представить, что они появились на свет в результате магических экспериментов, проводившихся во времена старой цивилизации. Предки нынешних Фурри - это люди, которых, как в сказках, волшебство обратило в звериную форму.

Однако, несмотря на ужасающую историю происхождения их народа, теперь, когда властвовавшая над Фурри цивилизация исчезла, они могут жизнерадостно смотреть в будущее. Фурри способны на многое, что недоступно другим людям. У одних есть крылья, другие способны очень быстро двигаться, а кого-то судьба наделила пушистой шёрсткой. Несмотря на то что им приходится сталкиваться с некоторой дискриминацией в обществе, многие люди полагаются на силы Фурри.

В зависимости от того, что представляло собой животное, послужившее основой для Фурри, они могут иметь совершенно разные физические черты. Многие Фурри выглядят как прямоходящие животные, однако в последние годы они начали скрещиваться с другими народами, и сейчас многие из них внешне не так уж сильно отличаются от обычных людей.



Народные навыки Фурри



Полёт

Народный навык Фурри

Момент применения

Постоянно

Количество применений

Не ограничено

Во время перемещения, когда вы входите в квадрат, который не является нижним квадратом какого-либо отсека, вы не **падаете** и не обязаны закончить движение. Вы также можете двигаться вверх и вниз во время перемещения, если таким образом не перемещаетесь между отсеками. Однако, если вы завершаете ход, находясь в квадрате, который не является нижним, то вы **падаете**, согласно обычным правилам.

Вы обладаете физическими чертами птицы или летучей мыши и можете свободно, хотя и не долго, летать, не прибегая к помощи летательного аппарата. В отличие от настоящих птиц, Фурри нужно отдыхать каждые несколько десятков секунд, однако это не останавливает многих небонавтов от восхищения, когда они видят, как Фурри на собственных крыльях летит по небу.



Чарующий мех

Народный навык Фурри

Момент применения

Фаза приключения

Количество применений

Не ограничено

Можно использовать в конце каждого раунда. Один персонаж, кроме вас, находящийся в том же отсеке, что и вы, восстанавливает **1 очко жизни**. Вы можете выбрать какой именно из, подходящих под условия, персонажей получить этот эффект.

Вы обладаете физическими чертами пушистого животного, например, овцы или белки, и можете успокаивать людей своей пушистой шерстью. Ваше пушистое тело делает вас всеобщим любимцем на борту неболёта. Фурри с этим навыком пользуются большим спросом не только среди небонавтов, но и как слуги для высших классов общества. Они являются источником комфорта для людей во всех слоях общества.



Прыжок

Народный навык Фурри

Момент применения

В любое время

Количество применений

1 раз за сессию

Вы немедленно выполняете процесс перемещения. Этот навык можно использовать посреди любого эффекта, и если в результате вашего перемещение вы перестаёте быть целью того или иного процесса, то этот процесс отменяется.

Вы обладаете физическими чертами животного с мощными ногами, например, мыши или кролика. Ваши инстинкты позволяют моментально отпрыгнуть от любой опасности, и если вы стали целью атаки, то с помощью прыжка можете уклониться от удара мечом в ближнем бою или от летящего снаряда.

КОППЕЛИЯ

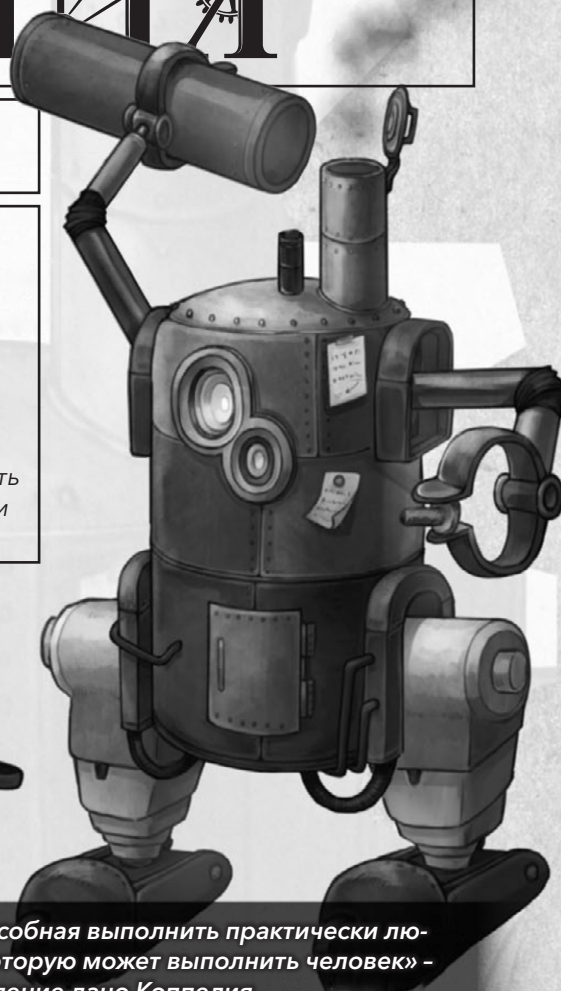
Особенность
народа



Сверх квоты

Вы не учитываетесь в количестве человека в процессах, связанных с количеством **экипажа** воздушного судна. Другими словами, неболёт, на котором вы находитесь, во всех фазах может иметь на борту на одного персонажа больше, чем его указанная вместимость **экипажа**.

На неболёте Коппелия рассматриваются как «оборудование». Поэтому у вас нет своего собственного места на корабле. Вы – машина, созданная для того, чтобы приносить пользу людям, и у вас нет необходимости в мягкой постели или любимых личных вещах.



«Машина, способная выполнить практически любую задачу, которую может выполнить человек» – такое определение дано Коппелия. Несмотря на то, что Коппелия – это машины, приводимые в движение паровым двигателем, они обладают искусственным интеллектом и эмоциями. Как и люди, Коппелия могут учиться, самостоятельно думать и действовать, а также развивать отношения с другими людьми. Конечно, Коппелия нашли применение не только в воздушных путешествиях. Они всегда могут использовать свои, приводимые в движение паром, тела, чтобы отправиться на фабрику, взять в руки гаечный ключ и заняться сборкой. Сейчас Коппелия работают повсюду, став альтернативой человеческому труду. В зависимости от области применения, их можно даже изготовить так, чтобы они выглядели почти в точности как люди. Однако процесс создания Коппелия, похожей на человека, пока что является исключительно уделом высококлассных мастеров, а готовые экземпляры продаются по запредельным ценам. Будучи сделанными из пружин и шестерёнок, Коппелия не являются и не считаются людьми. А на воздушных кораблях обычно перевозятся в качестве «оборудования».

Народные навыки Коппелия



Рабочая машина

Народный навык Коппелия

Момент применения

Ваш ход

Количество применений

1 раз за сессию

Можно использовать в начале хода. В этом ходу, вместо движения, вы можете дважды выполнить действие. Вы также можете использовать один и тот же эффект отсека дважды.

Коппелия – это машина, созданная для выполнения работы. Благодаря этому вы способны работать более эффективно, чем любой человек, и наделены различными функциями, которых нет у людей. Используя их в полной мере, вы, как член экипажа неболёта, можете иногда оказаться намного полезнее, чем любой человек.



Произведение искусства

Народный навык Коппелия

Момент применения

Постоянно

Количество применений

Не ограничено

Вы можете объявить действие **общение** во время фазы приключения, также как это можно сделать во время фазы полёта. Эффекты **общения** смотрите на странице 79.

Вы – произведение искусства первоклассного мастера, вложившего в ваше создание все свои умения, и вручную создавшего ваше тело вплоть до кончиков пальцев ног. Труды вашего создателя сделали вас неотличимым от человека... Нет, вы прекраснее любого человека! Такие Коппелия как вы, доступны только высшим классам общества, иногда продаваясь по цене, сравнимой по стоимости с воздушным кораблём.



Многофункциональная модель

Народный навык Коппелия

Момент применения

Ваш ход

Количество применений

1 раз за сессию

Вы можете объявить действие **трансформация**. Если вы это сделаете, то отсек, в котором вы находитесь, будет рассматриваться как один из следующих видов отсеков.

- Отсек категории «**вооружение**»: **обстрел: D/5.**
- Отсек категории «**двигатель**»: **потребление топлива: 4, скорость: 3.**
- Отсек любой категории, не имеющий **эффектов отсека.**

Этот эффект длится до тех пор, пока вы не отмените его. Во время действия этого эффекта вы теряете право действовать в свой ход, и автоматически терпите неудачу в любых проверках.

Вы созданы для того, чтобы заменить все машины в мире, и обладаете невообразимо разнообразным набором функций. По желанию пользователя вы можете стать вооружением неболёта или даже его двигателем, напрямую подключив собственный флогистоновый котёл к кораблю.

ЛИТТЛЕР

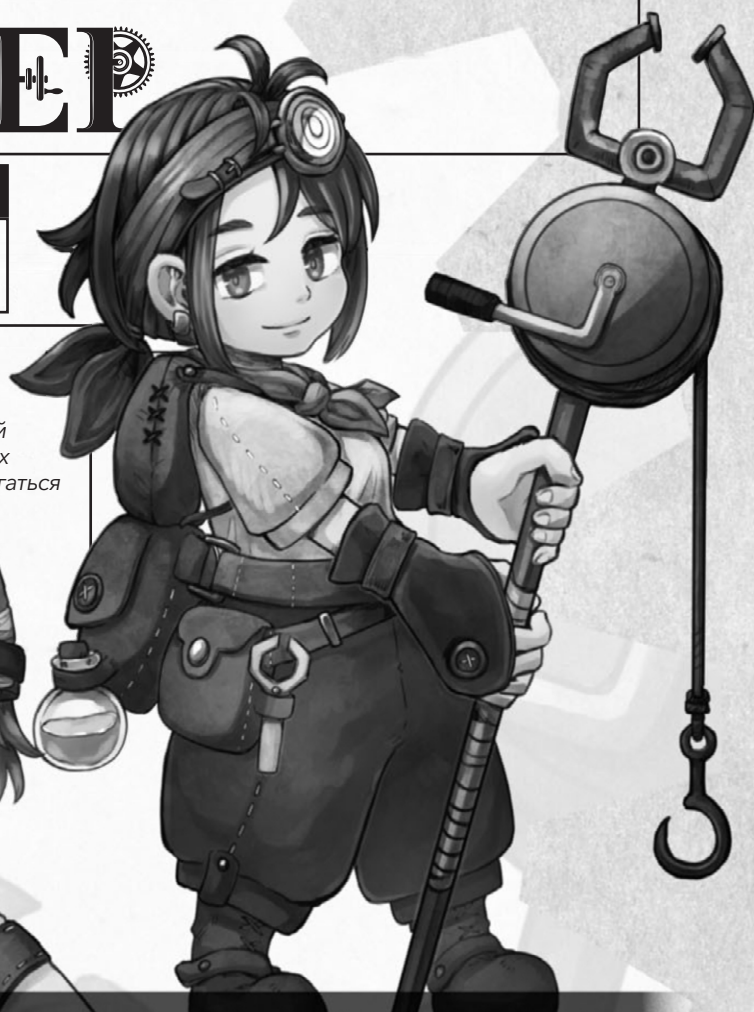
Особенность народа



Малый размер

Ваша **мобильность** увеличивается на 1 очко.

Литтлер – это люди намного меньшего размера, по сравнению с другими народами. Их небольшой размер является большим преимуществом в узких отсеках неболёта. Они способны быстро передвигаться даже в узких коридорах воздушного корабля, где в несколько слоёв выложены различные трубы, и могут спокойно пробираться через опасные места где постоянно нужно смотреть под ноги.



Литтлер – относительно новый народ, с маленькими телами, приспособленными к условиям жизни на Башне.

Жизнь на Башне сурова. В этом нет ничего удивительного, ведь Башни никогда не предназначались для проживания людей.

Тела людей, которые оказались в особо тяжёлых условиях, особенно, тех, кому приходилось жить в тесных помещениях рядом с механизмами и шестерёнками Башни, с течение поколений были вынуждены изменяться, чтобы приспособиться и выжить. Они стали меньше ростом, проворнее и выносливее, чем другие народы. Долгое время обитавшие там, где представители других народов не могли выжить, особенности Литтлер пришлось очень кстати в эпоху паровой революции. В наши дни многие Литтлер покинули свой дом, чтобы жить в городах. Из-за их внешнего вида представители других народов иногда считают их детьми, и обращаются с ними точно так же. И наоборот, детей других народов часто называют «Литтлер».

Но как бы то ни было, те, кто способен ловко проникать в труднодоступные места всегда найдут себе работу, а их происхождение обычно не волнует работодателя.

Народные навыки Литтлер



Быстренько

Народный навык Литтлер

Момент применения

Ваш ход

Количество применений

1 раз за сессию

Можно использовать в конце хода. Вы немедленно получаете дополнительный ход. В этом ходу вы можете выполнить одно **перемещение** и одно **действие**, так же как во время обычного хода. Однако во время дополнительного хода вы не можете объявить действие **использовать эффект отсека**.

Литтлер которые жили в суровых условиях, как правило очень хороши в том, что они делают. Иначе они просто не смогли бы выжить. И это в полной мере относится к вам. Естественно, ваши качества смогут в полной мере проявить себя не только на Башне, но и в суровом мире воздушного путешествия.



Семь инструментов

Народный навык Литтлер

Момент применения

Во время вашей проверки

Количество применений

3 раза за сессию

Можно использовать непосредственно перед броском кубов для выполнения проверки. Если это **сильная проверка**, то вместо того, чтобы бросать кубы, вы автоматически добиваетесь успеха. Это навык нельзя использовать во **встречной проверке**.

Литтлер считаются гениями в использовании инструментов. Сочетая ловкость рук и находчивость, характерные для их народа, они способны использовать привычные инструменты для выполнения задач со скоростью, которая часто превосходит возможности обычных небонавтов. У Литтлер принято заботиться о вещах, к которым они привязаны. Поэтому они используют свои любимые инструменты только тогда, когда это действительно необходимо.



Мастер лазанья

Народный навык Литтлер

Момент применения

Создание персонажа

Количество применений

Не ограничено

Ваша **мобильность** увеличивается на «1».

Даже среди Литтлер, вы считаетесь одним из самых проворных. Вы точно самый ловкий человек на борту, и ни один представитель другого народа не сможет сравниться с вами. Вы гордитесь этим, и от вас ожидают того, что вы будете использовать свои способности ловко двигаться по неболёту, чтобы делать то, на что способны только вы один.

ФЛОРЕС

Особенность
народа



Фея удачи

В начале сессии выберите одного персонажа игрока, кроме вас самих. Вы получаете **узу** с этим персонажем.

Не многие люди способны удержать себя в руках, чтобы не проявить интерес к Флорес, редкому народу, зовущимся феями удачи. Помимо их редкости и народного поверья, согласно которому они приносят удачу, к Флорес людей привлекает их необычные тела, живущие в симбиозе с растениями. Они напоминают людям о потерянной земле, где было так много растений.

Флорес - это самый редкий и загадочный народ в этом потерявшем землю мире. О них известно очень немного. Однако, несомненным фактом является то, что у всех Флорес где-то в теле находится растение, с которым они разделяют свои чувства. Их симбиотическая природа диктует потребность в большом объёме воды и солнечного света. Однако на Башне очень мало мест, которые удовлетворяли бы эти условия. Поэтому Флорес так редко можно встретить, и многие думают, что они существуют только в сказках. Ходят слухи, что тем, кто находится в компании Флорес, сопутствует удача. Поэтому другие народы иногда называют их «феями удачи».

Никто ещё не смог подтвердить, действительно ли Флорес приносят удачу. Однако некоторые подозревают, что приносимая ими удача может быть своего рода формой старинной магии, утерянной с незапамятных времён.



Народные навыки Флорес



Маленькая удача

Народный навык Флорес

Момент применения

Когда кто-то выполняет проверку

Количество применений

3 раза за сессию

Когда вы оказываете **поддержку** в проверке, результат броска одного из кубов в этой проверке увеличивается до «6».

Считается, что Флорес – это народ, который приносят удачу тем, кому посчастливилось встретиться с ними. И это на самом деле так. Те, кто находится в компании Флорес, часто обнаруживают, что иногда что-то, что должно было пойти не так, оборачивается к лучшему, или что время от времени они чувствуют какую-то таинственную силу. Хотя среди небонавтов Флорес встречаются довольно редко, эти слухи сделали их очень востребованными для набора в команды неболётов.



Аромат зелени

Народный навык Флорес

Момент применения

Постоянно

Количество применений

Не ограничено

Персонаж получающие **узу** с вами восстанавливает 1D6 **очков жизни**.

От тел некоторых Флорес исходить приятный запах растений. И по какой-то причине этот аромат, оказывает успокаивающее и исцеляющее воздействие на людей. Возможно, это связано с тем, даже спустя долгое время, люди не забыли о канувшей в лету матери-земле и до сих пор испытывают чувство ностальгии о ней.



Советчик

Народный навык Флорес

Момент применения

В любое время

Количество применений

1 раз за сессию

Вы немедленно снимаете все отметки из графы **поддержка** во всех ваших **узах**. Этот эффект может позволить вам выполнить **поддержку** дважды для одной проверки.

Слух о том, что «Флорес приносят удачу», привёл к тому, что к их советам прислушиваются чаще, чем к советам представителей других народов. Даже если совет на самом деле не имеет за собой практической пользы, один лишь факт того, что он прозвучал из уст Флорес создаёт впечатление, что должно произойти что-то хорошее. Даже если капитан неболёта не верит слухам и преданиям о чудесных силах Флорес, многим нравится их положительное влияние на команду корабля, и ради одного этого они готовы взять Флорес на борт.

Таланты

Личные навыки, выражающие природные таланты и особенности персонажа. Многие из них связаны с проверками действий.

Вундеркинд

Личный навык: талант

Момент применения Создание персонажа

Количество применений Не ограничено

Выберите одну **слабую** характеристику. Она перестаёт быть **слабой**. Если вы потеряете этот навык в связи с каким-либо эффектом, выбранная характеристика вновь становится **слабой**.

Самые надёжные товарищи – это не те, у кого много сильных сторон, а те, у кого мало слабых.

Ремесленное мастерство

Личный навык: талант

Момент применения Когда вы выполняете проверку

Количество применений Не ограничено

Даже если **характеристика**, указанная для этой проверки, **слабая**, если другая **характеристика**, для этой проверки **сильная**, вы можете выполнить проверку так, как будто это не **слабая проверка** (выполните **сильную проверку**).

Иногда одержимость может привести к смерти. Но нет никого скучнее, чем человек, который ничем не одержим.

Гений

Личный навык: талант

Момент применения Создание персонажа

Количество применений Не ограничено

Выберите одну из характеристик, которая не является для вас ни **сильной** ни **слабой**. Эта характеристика становится **сильной**. Однако эффект этого навыка не может увеличить количество **сильных** характеристик персонажа до 3 или более.

В мире не так много профессий, требующих таких же высоких способностей, как небо-навтика. Так что эта карьера отлично вам подходит. И вы не против, со снобизмом, напомнить об этом другим.

Трюкач

Личный навык: талант

Момент применения Создание персонажа

Количество применений Не ограничено

Ваша **мобильность** увеличивается на 1 очко.

«Он из тех людей, которые рождены быть небонавтом» – говорит о вас народ, а вы смотрите на них сверху-вниз, с новой покорённой высоты.

Специализация

Личный навык: талант

Момент применения Когда вы выполняете проверку

Количество применений Не ограничено

Если обе **характеристики**, указанные для этой проверки, являются для вас **сильными**, вы используете «4» куба для этой проверки.

Ошибочно утверждать, что тот, кто превосходит в чём-то других, обязательно должен в чём-то и уступать. Единственное, что мы знаем, так это то, что лучше быть специалистом в чём-то, чем не быть специалистом ни в чём.

Крепкое здоровье

Личный навык: талант

Момент применения Создание персонажа

Количество применений Не ограничено

Ваши максимальные **очки жизни** увеличиваются на «2». Отметьте **дополнительные очки жизни** на листе персонажа.

Хорошо иметь крепкое здоровье. Чем дольше вы проживёте, тем больше сможете повидать мир.

Личные вещи

Личные навыки, выражающие обладание необычными предметами. Многие из них обладают мощным эффектом, но имеют ограниченные условия применения.

Набор инструментов мастера

Личный навык: личная вещь

Момент применения Постоянно

Количество применений Не ограничено

Когда вы выполняете действие **ремонт**, оно также может снять статус **повреждён** с квадрата, для которого **ремонт невозможен**. В то же время вы также снимаете с этого квадрата и само состояние **ремонт невозможен**.

Говорят, что мастер не выбирает инструмент. Однако у мастера в наборе плохого инструмента и нет.

Золотой компас

Личный навык: личная вещь

Момент применения Ваш ход

Количество применений Не ограничено

После того, как вы бросили кубик для **проверки навигации**, вы можете увеличить или уменьшить выпавший результат на «1».

Несомненно, это хороший компас. Но делать его из золота, наверное, всё же не имело смысла.

Отличная карта воздушных маршрутов

Личный навык: личная вещь

Момент применения Фаза полёта

Количество применений 2 раза за сессию

Можно использовать между сценами. Выберите любую **точку** в **зоне полёта**. Помечайте местами тип события в этой точке, с одним из типов событий из одной другой точки, выбранной среди всех остальных точек в зоне полёта.

Карта, на которой показано всё, от направления ветров, до областей активности воздушных пиратов, до путей прохода воздушных флотов. Этими данными строго запрещено злоупотреблять.

Клинок Акицу

Личный навык: личная вещь

Момент применения Смотри эффект

Количество применений Не ограничено

Когда вы выполняете действие **ближний бой** и побеждаете в **проверке ближнего боя**, проигравший персонаж уменьшает **очки жизни** не на 1D6, а на 2D6. Если вы проигрываете в **проверке ближнего боя**, этого эффекта не происходит.

Говорят, что во времена существования земли, воин имел право убить простолудина за подозрение в оскорблении своей чести.

Серебряная пуля

Личный навык: личная вещь

Момент применения Ваш ход

Количество применений 1 раз за сессию

Можно использовать непосредственно перед выполнением действия **обстрел**. Повреждение, нанесённое воздушному кораблю противника в результате **обстрела**, изменяется на «D/1». При этом действию **проверка повреждения** не выполняется, вместо этого вы можете сами выбрать любой квадрат в качестве **квадрата поражения**.

Серебряная пуля, которую вы всегда носите как талисман. Загадайте желание и выстрелите ей, и может быть случится чудо... может быть.

Монета в нагрудном кармане

Личный навык: личная вещь

Момент применения Смотри эффект

Количество применений 1 раз за сессию

Можно использовать, когда на вас воздействует эффект, который уменьшает ваши **очки жизни**. Уменьшение **очков жизни** отменяется. Если вы применяете этот навык по отношению к эффекту, в котором количество потерянных **очков жизни** определяется случайным образом, вы можете объявить об использовании этого навыка после того, как будет определено количество потерянных **очков жизни**.

Знакомый приём из знаменитого трёхтомного романа. Многие небонавты, вдохновлённые этой историей, и по сей день продолжают распихивать мелочь по карманам.

ПРИБЫЧКИ

Личные навыки, выражающие привычки и интересы персонажа. Многие из них эффективны во время фазы полёта.

• Вера

Личный навык: привычка

Момент применения Ваша сцена

Количество применений Не ограничено

Вы можете выполнить действие **молитва**. В этом случае выберите одну **сильную характеристику**, на время этой сессии она перестаёт быть **сильной**. Затем выберите одну **характеристику** не являющейся ни **сильной** ни **слабой**, на время этой сессии она становится **сильной**.

В жизни бывают моменты, когда не остаётся ничего, кроме как молиться Богу, чтобы выжить. И вы знаете, как вести себя в таких ситуациях.

• Тренированное тело

Личный навык: привычка

Момент применения Ваша сцена

Количество применений 3 раза за сессию

Вы можете выполнить действие **тренировка тела**. В этом случае ваши **очки жизни** увеличиваются на 2 на время этой сессии. Этот эффект может быть дублирован до трёх раз.

Тренировка – это ежедневная рутина. Даже если никто из окружающих не понимает, зачем вы это делаете, вы довольны тем, что ваше тело никогда не предаст вас.

• Искусство

Личный навык: привычка

Момент применения Ваша сцена

Количество применений 3 раза за сессию

Вы можете выполнить действие **презентация**. В этом случае, все персонажи, находящиеся в одном отсеке с вами, восстанавливают 1D6 **очков жизни**.

Музыка, искусство, уличное представление. Даже если это не приносит денег, для небонавтов важно уметь развлечь своих товарищей.

• Бессонница

Личный навык: привычка

Момент применения Ваша сцена

Количество применений 1 раз за сессию

Можно использовать, когда все игроки находятся в состоянии **действие завершено**. Иницируйте дополнительную сцену с вашим персонажем в качестве игрока сцены. Эта сцена и не засчитывается в число сцен, сыгранных в этой фазе для определения **лимита**.

Утро – это ваша слабость? Нет, не так. Просто ночью вы слишком сильны!

• Хобби

Личный навык: привычка

Момент применения Ваша сцена

Количество применений 2 раза за сессию

Вы можете выполнить действие **хобби**. В этом случае, вы получите **узу** с самим собой.

В мире, полном «интересов», трудно найти для себя что-то, что станет больше чем просто поверхностным интересом.

• Лень

Личный навык: привычка

Момент применения Постоянно

Количество применений Не ограничено

Вы можете объявить действие **отдых** во время фазы приключения, также как во время фазы полёта. Эффект отдыха смотрите на странице 79.

Бездельничество. Лень побеждающая необходимость. Если вы способны лениться даже под огнём врага – это настоящий талант.

Характер

Личные навыки, выражающие личностные качества персонажа и то, как он общается с другими людьми. Многие из них связаны с узами.

Чирлидер

Личный навык: характер

Момент применения В любое время

Количество применений Не ограничено

Поставьте отметку в графу **поддержка** для вашей **узы** с одним из персонажей. Если вы это сделаете, восстановите 1D6 **очков жизни** этому персонажу.

Да-вай! Да-вай!

Экстраверт

Личный навык: характер

Момент применения Постоянно

Количество применений Не ограничено

Когда вы находитесь в одном отсеке с персонажем, с которым вы имеете **узу**, все ваши проверки становятся **сильными**, независимо от указанной **характеристики**.

Люди не могут жить в одиночестве. Эта истина особенно актуальна для вас.

Коммуникатор

Личный навык: характер

Момент применения В любое время

Количество применений 1 раз за сессию

Вы немедленно получаете **узу** к персонажу по вашему выбору.

Гений, использующий силу пива. То есть, я хотел сказать, гений полагающийся на силу товарищей.

Острый язык

Личный навык: характер

Момент применения Когда кто-то выполняет проверку

Количество применений 2 раза за сессию

Можно использовать сразу после того, как кто-то бросил кубы для проверки. Выберите один из результатов броска. Измените этот результат на «1». Этот эффект можно использовать несколько раз в один и тот же **момент**, для одной и той же проверки.

«Фууу!»

Любимчик

Личный навык: характер

Момент применения В любое время

Количество применений 3 раза за сессию

Можно использовать, когда персонаж получает **узу** с вами. Вы получаете **узу** с этим персонажем.

Истинный гений заключается в том, чтобы заставить кого-то протянуть руку помощи.

Харизма

Личный навык: характер

Момент применения Фаза приключения

Количество применений 1 раз за сессию

Можно использовать, когда вы ещё не **закончили действие**. Вы **заканчиваете действие**. Затем вы выбираете персонажа, который уже **закончил действие**. Этот персонаж получает дополнительный ход. Это такой же ход, как и обычный: одно **перемещение** и одно **действие**.

Было бы катастрофой, если бы харизмой обладали все, кроме капитана.

Особые умения

Личные навыки, выражающие различные особые умения, которые трудно имитировать другим персонажам. Многие из них эффективны в фазе приключения.

Шестое чувство

Личный навык: особое умение

Момент применения Во время вашей проверки

Количество применений 1 раз за сессию

Можно использовать сразу после броска кубов для проверки. Перебросьте все кубы.

В жизни важно знать не только о том, когда нужно бороться из всех сил, но и о том, когда нужно остановиться. И вы хорошо это знаете.

Ясновидение

Личный навык: особое умение

Момент применения Ваш сцена

Количество применений Не ограничено

Во время этой сцены вы можете использовать эффект, как если бы отсек, в котором вы находитесь, имел ключевое слово **разведка**.

Что находится за горизонтом? Вы знаете это немного лучше, чем кто-либо другой.

Акробатика

Личный навык: особое умение

Момент применения Постоянно

Количество применений Не ограничено

Когда вы двигаетесь по кораблю с помощью **перемещения**, вы можете пройти через квадрат, даже если в нём находится враждебный персонаж.

Оп-па!

Осторожность

Личный навык: особое умение

Момент применения Фаза приключения

Количество применений Не ограничено

Можно использоваться в начале фазы приключения. Вы можете установить жетон своего персонажа на любой квадрат на карте корабля. Однако вы можете установить его только в нижний квадрат отсека, и не можете установить его в квадраты, в которых уже находятся другие персонажи.

Вполне естественно готовиться к тому, что должно произойти. С другой стороны, думать о том, чего случиться не должно – расточительно. Однако расточительство иногда приносит пользу.

Блеф

Личный навык: особое умение

Момент применения Фаза приключения

Количество применений 1 раз за сессию

Выберите одного любого персонажа. Этот персонаж сразу же **падает**.

Умение заставлять людей думать, что там есть что-то, чего там быть не должно.

Взгляд под другим углом

Личный навык: особое умение

Момент применения Когда кто-то выполняет проверку

Количество применений 2 раза за сессию

Выберите одну из **характеристик**, используемых в этой проверке, и замените её на другую **характеристику**. Вы так же можете использовать этот эффект к проверкам других персонажей.

Мир, по сути, состоит из субъективных точек зрения.

Карьера

Личные навыки, выражающие происхождение и биографию персонажа до того, как он стал небонавтом. Многие из них обладают уникальными эффектами.

Выходец из бедноты

Личный навык: карьера

Момент применения Постоянно

Количество применений Не ограничено

Когда вы выполняете действие **отдых**, количество восстанавливаемых вами **очков жизни** становится равным «3», независимо от значения ключевого слова **комфорт** в этом отсеке.

Вы стали небонавтом, чтобы получить то, что нельзя купить за деньги. А за ваши деньги вы не могли купить вообще ничего!

Обычное некуда

Личный навык: карьера

Момент применения Когда вы выполняете проверку

Количество применений Не ограничено

Когда **значение провала** вашей проверки равно «1», проверка не может закончиться **провалом**.

В каком-то смысле, такой человек как вы – это самый редкий кандидат в небонавты.

Победитель по жизни

Личный навык: карьера

Момент применения Проектирование неболёта

Количество применений Не ограничено

Во время создания вашего воздушного корабля вы получаете один дополнительный отсек. Если отсек имеет ключевое слово **дополнительный отсек**, и вы удовлетворяете условия, то вы получите дополнительный отсек.

Отправится в небо в поисках удовольствий или по собственной прихоти – это не достойная причина? А летать ради денег, это по-твоему, что, достойная причина?

Ветеран

Личный навык: карьера

Момент применения Когда вы выполняете проверку

Количество применений 1 раз за сессию

Можно использовать, когда проверка заканчивается **провалом**. **Провал** отменяется, результатом становится обычная неудача.

Вы провели долгое время в роли небонавта, поэтому вам известен «секрет долголетия». Вот он: «не будь небонавтом».

Серьёзные связи

Личный навык: карьера

Момент применения Когда вы выполняете проверку

Количество применений 1 раз за сессию

Можно использовать сразу после броска кубов для проверки. Вы можете применить 1 эффект **поддержки** для этой проверки. Используя этот эффект вам не нужно ставить отметку в графу **поддержка в узах**.

Нет более ценного актива, чем связи с людьми. Но также нет более страшного долга, чем связи с людьми.

Волшебник

Личный навык: карьера

Момент применения Создание персонажа

Количество применений Не ограничено

Вы получаете один из магических навыков, из записанных на странице 38.

Вы один из тех, кто идёт по жизни имя в запасе маленькую «хитрость».

Магические навыки

Телепортация

Магический навык

Момент применения Ваш ход

Количество применений Не ограничено

Цена магии: 4. Независимо от вашей **мобильности**, вы можете переместиться в любой отсек корабля, на котором находитесь. Однако вы не можете перемещаться в квадраты, где нет отсеков или где уже находятся другие персонажи.

Магия, которая мгновенно переносит вас из одного места в другое. Такая магия полезна для неболетов, которым часто приходится передвигаться по узким проходам неболёта.

Провидчество

Магический навык

Момент применения Когда вы выполняете проверку

Количество применений Не ограничено

Цена магии: 3. Можно использовать сразу после броска кубов для проверки. Перебросьте все кубы. Этот навык можно использовать несколько раз в один и тот же **момент**, для одной и той же проверки.

Магия, позволяющая предвидеть будущее на мгновение вперёд. Благодаря этому можно избежать ошибок, которые должны были произойти.

Телекинез

Магический навык

Момент применения Ваш ход

Количество применений Не ограничено

Цена магии: 4. В качестве действия вы можете использовать эффект любого отсека, расположенного на карте вашего корабля. При выполнении этого действия не обязательно находиться в этом отсеке.

Магия, позволяющая манипулировать объектами на расстоянии. Вы также можете левитировать лёгкие предметы в воздухе.

Пирокинез

Магический навык

Момент применения Ваш ход

Количество применений Не ограничено

Цена магии: 3. Вы можете использовать действие **магическая атака**. В этом случае вражеский корабль получает **D(огонь)/1** повреждения.

Магия, способная зажечь пламя на кончиках ваших пальцев и атаковать противника огненными шарами. Используется для приготовления пищи и зажигания ламп.

Левитация

Магический навык

Момент применения Фаза приключения

Количество применений Не ограничено

Цена магии: 1. Во время этого раунда вы получаете навык **полёт** (стр. 25). В конце раунда вы теряете его.

Магия, позволяющая свободно летать по небу. Печально, что в тесных неболётах так мало мест, где можно свободно полетать.

Телепатия

Магический навык

Момент применения Когда кто-то выполняет проверку

Количество применений Не ограничено

Цена магии: 2. Вы можете объявить **поддержку** для проверки другого персонажа, независимо от того, имеете ли вы с ним **узу**. Вам не нужно ставить отметку в графу **поддержка** для какой-либо **узы**. Этот навык можно использовать несколько раз в один и тот же **момент**, для одной и той же проверки.

Магия, позволяющая читать мысли других людей. Хотя это работает только в одну сторону, всё равно, лучшего метода для координации действий трудно придумать.



ПЛАВА НЕБОЛЁТ

Итак, что же представляет из себя хороший неболёт? На нём обязательно должно быть установлено самое современное оборудование? Или может быть главное всего иметь мощное вооружение? Экономия топлива? Максимальная скорость?... Нет. Хороший неболёт прежде всего легок и приятен в управлении для его команды. Для каждого клиента существует корабль, который ему идеально подходит. И мы гордимся тем, что обязательно сможем помочь вам найти этот корабль... Среди моделей, представленных в каталоге нашей компании.

- Менеджер по продажам компании Вик.



CONSTRUIROVANIIE NEBOLËTA

Давайте построим
ваш воздушный корабль!

Что такое неболёт?

Неболёт – это большое транспортное средство способное летать по небу с помощью пропеллеров и взмахов крыльями, приводимое в движение паровым двигателем. В мире их также называют воздушными кораблями или просто кораблями.

Если ваши персонажи являются главными героями истории, то не будет преувеличением сказать, что воздушный корабль, который несёт их на встречу приключениям – является главной сценой истории и её вторым главным героем.

В этом мире, где нет ни земли, ни моря, нет другого способа отправиться за пределы Башни, кроме как по воздуху. Неболёты, подарившие людям эту возможность поистине изменили весь мир.

Проектирование воздушного корабля

С самого начала игры персонажи игроков совместно владеют одним неболётом. ПИ становятся экипажем этого воздушного корабля и отправляются в путешествие по небесному океану.

Поэтому чтобы начать играть в «Небонавтов с заводной башни», сначала вам необходимо создать корабль. Ниже приводится объяснение этапов проектирования неболёта.

Лист неболёта

В конце этой книги правил находится **лист неболёта** на который вы сможете записать информацию о вашем корабле. Перед началом игры сделайте копию этого листа и положите его так, чтобы мастер и все игроки могли его видеть.

Обратите внимание

Прежде чем приступить к проектированию неболёта, вы должны знать одну вещь. Дело в том, что корабль является общей собственностью всех игроков. Поэтому во время его проектирования рекомендуется обсуждать каждый шаг со всеми членами команды. Все решения во время проектирования, должны быть приняты так, чтобы они устраивали всех игроков.

Если у вас не получается достичь единодушного согласия по вопросам проектированию корабля, рассмотрите возможность использования «массовой модели неболёта» – одного из готовых кораблей, представленных в книге, которые можно найти ниже.

Мастер также может указать перед началом игры, что игроки не будут создавать свой собственный корабль, а будут использовать одну из массовых моделей (например, если на создание своего корабля не хватает времени).

Массовые модели неболётов

Массовыми моделями называются неболёты, которые массово производятся и используются в мире «Небонавтов с заводной башни». Проектирование корабля требует времени и усилий. Поэтому если вы хотите быстро начать игру и без промедления отправиться в приключение, или если у вас недостаточно времени для создания неболёта или нет возможности заранее собраться чтобы вместе создать корабль, вы можете рассмотреть возможность использования одной из массовых моделей вместо конструирования собственного неболёта.

Выберите из этих трёх моделей ту, рекомендованное количество ПИ которой соответствующий количеству игроков в вашей группе, и перепишите характеристики выбранного корабля на **лист неболёта**. На этом конструирование вашего воздушного корабля будет завершено.

Название серийной модели неболёта и название выпустившего её производителя.

Используйте массовую модель неболёта: игроки могут свободно менять название корабля, с общего согласия. Для этого можно использовать «Таблицу названий» на странице 51 или придумать свое собственное название.



Массовая
модель

Компания Вик

Класс Альбатрос

Рекомендуемое количество ПИ: 4

Экипаж

4

Скорость

5

Экономия
топлива

4

Прочность

4



Не уверены какой воздушный корабль выбрать? Хотите выбрать хороший вариант?

В таком случае «Альбатрос» от нашей Компании Вик, безусловно, удовлетворит все ваши требования.

«Класс Альбатрос» является нашим флагманским продуктом. Наверняка вы слышали наш девиз: «От вилки до боевого крейсера»? Сложно найти человека в этом мире, который не знает о нашей компании. Естественно, вы не ошибётесь с выбором, приобретая наши продукты.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	План корабля			Лестница	Каюта				Компания Вик: Лобстер Mk.IX		
2			Сторожевой пост	Лестница			Каюта				
3	18-фунтовая пушка			Лестница	Каюта	Рулевая рубка А					
4	Водонагревательный котёл			Лестница	Каюта						
5				Лестница	Каюта	18-фунтовая пушка					
6											

Отсеки	
Оборудование	Лестница х6. Дополнительный отсек: 4, игнорирует проход, без прочности (стр. 54) Трюм (стр. 54) Каюта х4. Жилой, комфорт: 3 (стр. 54) Водонагревательный котёл (стр. 55)
Разведка	Сторожевой пост. Только снаружи, разведка (стр. 57)
Управление	Рулевая рубка А (стр. 58)
Машинное отделение	Лобстер Mk.IX. Скорость: 5, экономия топлива: 4 (стр. 59)
Вооружение	18-фунтовая пушка х2. Огневая мощь: D/4 (стр. 60)



Класс «Альбатрос» – это относительно простой неболёт. Компактный корпус имеет хорошую линию движения и позволяет спокойно реагировать на события в любой ситуации. Бортное вооружение, «18-фунтовая пушка», также имеет достаточно ортодоксальные характеристики, и может быть использована в любой ситуации. Однако, стоит отметить, что для большей части перемещений между отсеками, корабль полагается исключительно на центральную «лестницу», и это является его слабым местом. Если «лестница» будет повреждена, необходимо будет срочно принять меры.

Конструкция неболёта отражает принцип «качество и надёжность», к которому стремятся так многие.

Несмотря на то, что Альбатрос был разработан много лет назад, его характеристики до сих пор ни в чём не уступают современным кораблям.

Военно-воздушный флот Града Виктории приняли этот класс неболётов в качестве своего основного патрульного судна. Альбатрос имеют выдающиеся эксплуатационные показатели и даже в рискованных путешествиях всегда обеспечит вам комфортный и безопасный полёт!

Массовая
модель

Компания Рейлз

Класс Фантом

Рекомендуемое количество ПИ: 4

Экипаж

4

Скорость

6

Экономия
топлива

3

Прочность

4

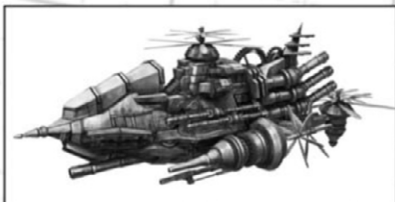
Разве это не прекрасно! Это ультрасовременный воздушный корабль класса «Фантом», гордость компании Рейлз.

Хотя продукция компании Вик хорошо продаётся, но она предназначена для плебса, который не понимает истинной ценности вещей.

Мы же предпочитаем работать с такими «особенными» клиентами, как вы. Наши Фантомы подойдут только таким людям высшего класса.

Прекрасная отделка фантома полностью выполнены вручную нашими искусными мастерами, которые также работают во дворцах верхних ярусов Башни. Интерьер корабля выполнен выше всяких похвал.

Использование уникальных инновационных технологий гарантирует комфортное воздушное путешествие.



	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	План корабля										
2	Рулевая рубка с оббитым кожей штурвалом				Трюм					Компания Рейлз: Хобгоблин	
3				Лестница			Радар				
4		Каюта	Лестница		Каюта				Лестница		
5		Огнемёт	Лестница	Кают-компания					Лестница		
6					Каюта		Каюта		Лестница	Пушка Карболин	

Отсеки	
Оборудование	Лестница х6. Дополнительный отсек: 4, игнорирует проход, без прочности (стр. 54) Трюм (стр. 54) Каюта х4. Жилой, комфорт: 3 (стр. 54) Кают-компания. Комфорт: 5 (стр. 54)
Разведка	Радар. Разведка: 5 (стр. 57)
Управление	Рулевая рубка с оббитым кожей штурвалом. Комфорт: 5 (стр. 58)
Машинное отделение	Хобгоблин. Скорость: 6, экономия топлива: 3 (стр. 59)
Вооружение	Огнемёт. Огневая мощь: D(пожар)/2, ближняя дистанция (стр. 61) Пушка Карболин. Огневая мощь: D/3, дальняя дистанция (стр. 60)

И не стоит думать о цене. Те, кто понимает ценность нашей продукции, о цене не говорят. Даже если Фантом почти в два раза дороже кораблей наших конкурентов, вы точно не пожалеете о его покупке. В конце концов у вас впереди не одно путешествие, так что не стоит упускать возможность купить по-настоящему стоящую вещь!

«Фантом» – это роскошный воздушный корабль, скрывающий в себе высокий потенциал. В его конструкции использовано несколько нетипичных конструкторских решений. Корабль оснащён двумя орудиями, ориентированными на разную дистанцию ведения боя. Грамотно используя их, вы сможете получить преимущество над противником. Кроме того, «лестницы» – столпы корабля, расположены в два ряда, что значительно снижает возможность отсеечения отсеков. Если вы сумеете управиться с Фантомом, этот корабль гарантирует вам захватывающие приключения!

Массовая
модель

Бернское конструкторское бюро

Класс Камбрия

Рекомендуемое количество ПИ: 3

Экипаж

3

Скорость

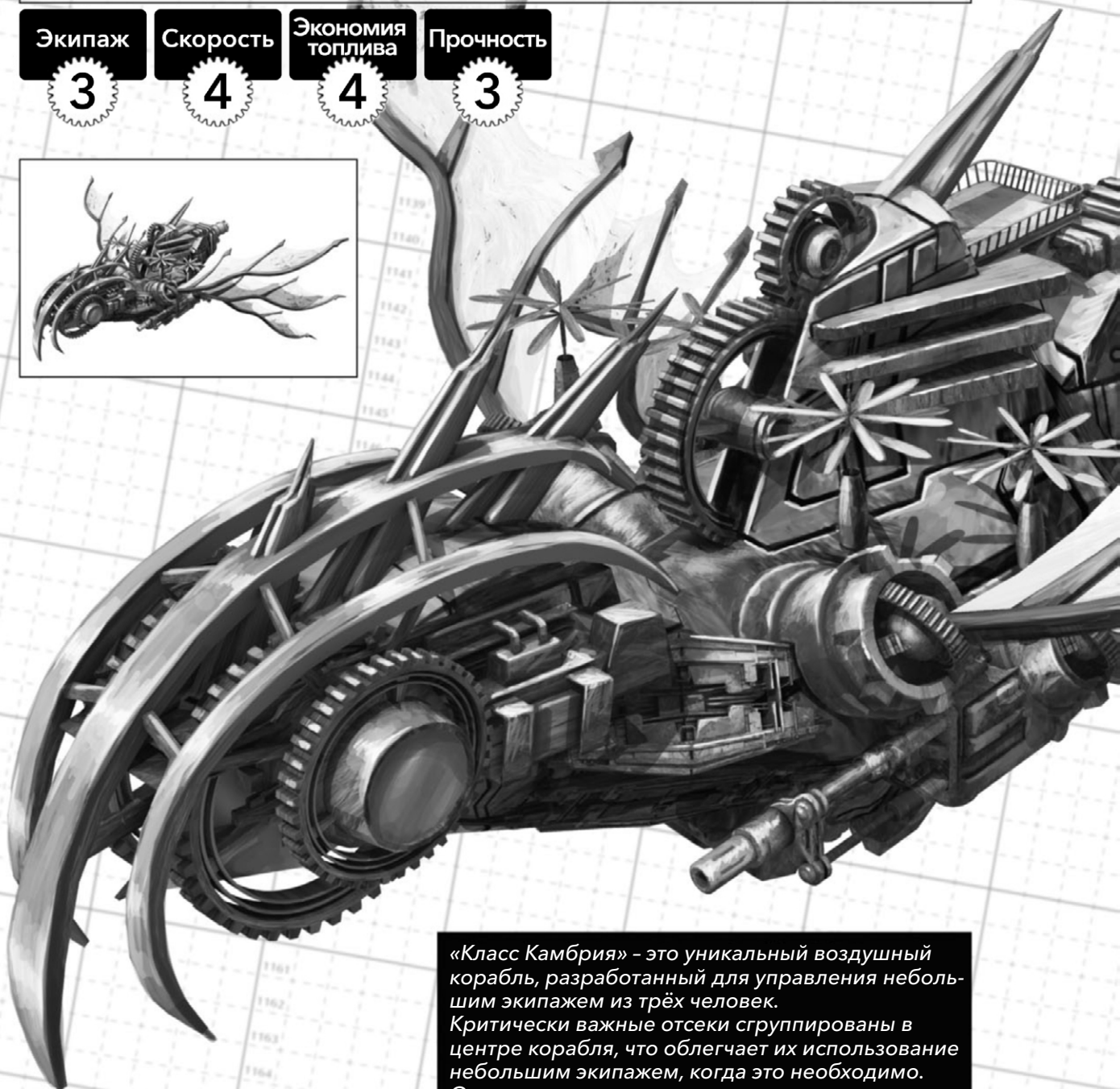
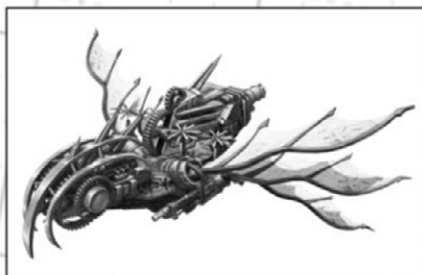
4

Экономия
топлива

4

Прочность

3



«Класс Камбрия» – это уникальный воздушный корабль, разработанный для управления небольшим экипажем из трёх человек. Критически важные отсеки сгруппированы в центре корабля, что облегчает их использование небольшим экипажем, когда это необходимо. Однако важно отметить, что группировка важных отсеков в центре – также является слабым местом этого корабля. К счастью, благодаря «верстаку» команда сможет легко устранить любые возникающие повреждения. Если вы сможете грамотно оценить ситуацию и принять верные решения, Камбрия принесёт вам успех.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	План корабля										
2						Лестница	Смотровая палуба				
3	Капитанская каюта					Лестница	Компания Вик: Сквид Mk.IV				
4					Каюта	Лестница					
5		Библиотека		18-фунтовая пушка		Лестница	Трюм				
6					Каюта	Лестница			Верстак		

Отсеки	
Обору- дование	Лестница x5. Дополнительный отсек: 4, игнорирует проход, без прочности (стр. 54) Трюм (стр. 54) Каюта x2. Жилой, комфорт: 3 (стр. 54) Библиотека (стр. 55) Верстак (стр. 56)
Разведка	Смотровая палуба. Только снаружи, разведка (стр. 57)
Управление	Капитанская каюта. Жилой, комфорт: 3 (стр. 58)
Машинное отделение	Сквид Mk.IV. Скорость: 4, экономия топлива: 4 (стр. 59)
Вооруже- ние	18-фунтовая пушка. Огневая мощь: D/4 (стр. 60)

Бернское конструкторское бюро, с его уникальной философией дизайна, всегда стремится производить оригинальную продукцию.

Непосвящённые иногда называют нас «эксцентриками», но мы уверены, что вы сможете оценить наш продукт по достоинству. Класс Камбрия - это шедевр нашего конструкторского бюро! При его создании инженеры вдохновлялись формой живых существ. С незапамятных времён человечество черпало идеи из живой природы. Так и сейчас, мы просто слушаем голос природы и придаём ему форму.

Настанет день, когда мир поймёт нас. А до того, пока этот день не наступит, давайте будем вместе любить эти прекрасные формы, как товарищи, понимающие их ценность!

Отсеки неболёта

Воздушный корабли состоят из нескольких **отсеков**, таких как *«каюты»* и *«лестницы»*. Каждый отсек исполняет определённые функции, а персонажи управляют кораблём, перемещаясь между ними и используя необходимые функции отсеков.

Размер отсеков

Все отсеки имеют определённый **размер**. **Размер** – это значение, которое указывает на величину отсека на карте корабля, и обычно записывается в виде «...х...» (например «1х2»). Первое число указывает на вертикальный размер (высоту) отсека, а второе – на горизонтальный размер (длину).

В списке отсеков на страницах 54–62 вместе с **размером** для каждого отсека показана иллюстрация его размещения на карте корабля. Вы увидите, что существуют отсеки самых разных **размеров**, от огромных машинных отделений до маленьких сторожевых рубок.

Квадрат

Площадь внутреннего пространства на карте корабля размером 1х1, в игре называется **«квадратом»**. Размер одного квадрата строго не определён, но можно считать, что обычно он имеет сторону в 2-3 метра.

Как вы можете увидеть, каждый отсек определённого **размера** состоит из некоторого количества квадратов. Например, *«капитанская каюта»* имеющая **размер** «2х3» состоит из 6 квадратов, а *«каюта»* **размером** 1х2 состоит из 2 квадратов.

Количество квадратов из которых состоит каждый отсек имеет важное значение для игры, поэтому обращайтесь на это внимание.

Получение отсеков

При создании нового корабля игроки получают все указанные ниже отсеки.

Список отсеков на страницах 54–62 содержит подробную информацию о каждом отсеке, поэтому игрокам следует ознакомиться с ним, прежде чем выбирать отсеки для получения.

Любые отсеки в каждой категории

Вы получаете по одному отсеку, на ваш выбор, из каждой из категорий: *«Оборудование»*, *«Разведка»*, *«Управление»*, *«Машинное отделение»*, *«Вооружение»*.

«Лестница» (стр. 54)

Вы получаете 6 таких отсеков. В качестве исключения из правил, при получении этих *«лестниц»* эффект ключевого слова **дополнительный отсек** не активируется.

«Трюм» (стр. 54)

Вы получаете 1 такой отсек. Если того требует сценарий, мастер может сказать, что вместо *«трюма»* корабль получает *«гостевую каюту»*.

«Каюта» (стр. 54)

Вы получаете количество таких отсеков равное количеству ПИ на борту.

Дополнительный отсек

Выберите и получите 1 любой отсек из любой категории.

Для отсеков с ключевым словом **дополнительный отсек** вы получаете 1 любой дополнительный отсек если имеете указанное количество отсеков.

Например, если вы имеете 4 *«лестницы»* или 2 *«пушки фальконет»*, вы получите 1 дополнительный отсек.

Не забудьте записать полученные отсеки на лист неболёта.

Расположение отсеков

На листе неболёта находится **карта корабля** размером 11х6 квадратов. На ней показано внутреннее строение корабля. Размещая отсеки, полученные в предыдущем шаге, на карте корабля согласно правилам – вы создаёте свой корабль.

Когда вы решили, где разместить отсек, обведите на карте нужное количество квадратов, соответствующие **размеру** отсека, и напишите название отсека в обведённой области.

Правила расположения отсеков

- При размещении отсека с эффектом типа «при проектировании», эти эффекты имеют приоритет над общими правилами.
- Можно размещать только уже полученные отсеки. С другой стороны, не все полученные отсеки обязаны быть размещены.
- Нельзя размещать отсеки в квадратах, не соединённых с другими отсеками слева, справа, снизу или сверху.
- Нельзя размещать отсеки за границей карты корабля.
- Отсеки не должны перекрывать друг друга.
- Отсеки нельзя поворачивать. Размещение должно производиться в соответствии с вертикальными и горизонтальными размерами, как указано в **размере** отсека.
- Корабль должен иметь как минимум один отсек из категории «управление» и «машинное отделение».
- Все отсеку должны быть соединены проходами.

Проход

Термин **проход** здесь обозначает возможность персонажа переместиться в конкретный отсек из любого другого отсека корабля, пройдя по нижним квадратам всех отсеков, находящихся на пути.

Для существования **прохода** необходимо чтобы нижние квадраты всех отсеков, находящихся между целевым отсеком и любым другим отсеком корабля, примыкали друг к другу слева или справа. (даже если путь будет лежать в обход).

В качестве исключения, «**лестница**» считается соединённой проходом с другой «**лестницей**», находящейся в квадрате сверху или снизу.

Кроме того, отсеки с ключевым словом **игнорирует проход** не обязательно соединять проходом с остальным кораблём.

Вы можете проверить, все ли отсеки соединены проходами, выбрав один отсек и используя его в качестве отправной точки. Если вы сможете провести **проход** от этого отсека ко всем имеющимся отсекам, значит, отсеки были размещены правильно.

Более подробную информацию о **нижних квадратах** отсеков смотрите на странице 73.



Запись экипажа

После размещения всех отсеков подсчитайте количество отсеков с ключевым словом **жилой**, размещённых на корабле. Это число – **экипаж** корабля. Запишите его на лист корабля.

Если количество персонажей на неболёте превышает **экипаж** корабля, ПИ не смогут перейти в следующую **фазу** игры (даже если они выполняют все условия окончания фазы), до тех пор, пока количество персонажей на корабле не снизится до значения **экипажа** или ниже.

Другими словами, для того чтобы отправиться в приключение на борту неболёта, количество членов экипажа должно быть меньше или равно значению **экипажа**.

Примером отсека с ключевым словом **жилой** является **«каюта»**. Как правило, на неболёте должно быть, как минимум столько же **«кают»**, сколько персонажей игроков.

Скорость и экономия топлива

Скорость и **экономия топлива** – это характеристики, определяемые отсеками из категории **«машинное отделение»**, расположенными на неболёте. Чем выше **скорость**, тем быстрее летит неболёт, а чем выше **экономия топлива**, тем меньше усилий требуется для полёта.

Скорость неболёта определяется отсеком с наибольшим значением **скорости** из отсеков категории **«машинное отделение»**, размещённых на корабле. Для определения **экономии топлива**, наоборот, используется наименьшее значение **экономии топлива** из отсеков категории **«машинное отделение»**, размещённых на корабле.

Прочность неболёта

Значение **прочности** показывает, сколько атак и повреждений может выдержать корабль.

Неболёт с низкой **прочностью** будет **выведен из строя** как только всего несколько его отсеков будут **разрушены**.

Выведен из строя это ужасное состояние, которое иногда может означать конец вашего путешествия, более подробно о нём будет рассказано на странице 94.

Определение прочности

Подсчитайте количество отсеков, кроме тех, у которых есть ключевое слово **без прочности**. **Прочность** корабля будет равна одной трети от количества подсчитанных отсеков (округлять вверх).

Выберите капитана

У неболёта должен быть капитан – им станет один из персонажей игроков.

На капитана возложена важная роль – принимать окончательное решение в различных трудных ситуациях, с которыми может столкнуться корабль. При этом капитан должен прислушиваться и к мнению других членов команды.

Решение о том, кто станет капитаном необходимо обсудить всем игроками вместе. Если вашему ПИ выпадет честь стать капитаном неболёта, вам, как игроку, который будет руководить другими ПИ, необходимо помнить о том, что это именно ваш персонаж становится капитаном для других ПИ, а не вы сами превращаетесь в командира, способного указывать другим игрокам, что делать. Хотя капитан можете отдавать приказы другим ПИ, выполнять ли их или нет будет решать игрок этого ПИ.

Выберите название неболёта

Поздравляю. Если вы выполнили все шаги до этого момента, ваш неболёт готов. Последнее, но не менее важное, что вам осталось сделать: дать своему кораблю название.

Если вы не можете определиться с названием, воспользуйтесь приведёнными ниже «Таблицами названий», чтобы определить случайное название для вашего корабля.



Таблицей названий 1 (1-3)			
	●	■	▣
●	Золотой / Golden	Пустынный / Desert	Бесшумный / Silent
▣	Серебряный / Silver	Небесный / Sky	Святой / Saint
▢	Белый / White	Лесной / Foliage	Свободный / Liberty
▤	Чёрный / Black	Паровой / Steam	Частый / Private
▥	Красный / Red	Зелёный / Verdant	Безумный / Mad
▦	Синий / Blue	Поднебесный / Celestial	Бесславный / Infamous

Таблицей названий 1 (4-6)			
	▧	▨	▩
●	Летающий / Flying	Джентльмен / Gentlemen	Имперский / Imperial
▣	Бесстрашный / Dauntless	Леди / Lady	Короля / King
▢	Славный / Glorious	Очаровательный / Lovely	Королевы / Queen
▤	Великий / Great	Преданный / Loyal	Монарший / Sovereign
▥	Благородный / Noble	Маленький / Little	Адмиральский / Admiral
▦	Призрачный / Phantasmal	Прелестный / Pretty	(Нет)

Таблицей названий 2 (1-3)			
	●	■	▣
●	Лань / Hind	Орёл / Eagle	Воин / Warrior
▣	Волк / Wolf	Кит / Whale	Пират / Pirate
▢	Динго / Dingo	Кальмар / Squid	Богиня / Goddess
▤	Лев / Lion	Замок / Castle	Слуга / Servant
▥	Кот / Cat	Цветок / Flower	Искатель приключений / Adventurer
▦	Фантом / Phantom	Рай / Paradise	Защитник / Guardian

Таблицей названий 2 (4-6)			
	▧	▨	▩
●	Викторианец / Victorian	Человек / Man	Наутилус / Nautilus
▣	Победа / Victory	Антик / Antique	Величие / Majesty
▢	Мир / World	Фурри / Furry	Мсть / Revenge
▤	Гора / Mountain	Коппелия / Coppelia	Небес / of the Sky
▥	Долг / Oblidge	Литтлер / Littler	(Имя капитана)
▦	Лорд / Lord	Флорес / Flores	(1D6) Поколения

СПИСОК ОТСЕКОВ

Составные части неболёта

Неболёт состоит из комбинации различных отсеков. Начиная со страницы 54 приведен список отсеков, которые можно использовать в игре. Информацию о том, как получить отсеки, смотрите на странице 48.

Взгляд на отсек

1. Название
2. Ключевые слова
3. Размер
4. Эффект отсека
5. Описание

Трюм ①

Дополнительный отсек: 6
Без опасности ②

Постоянно: позволяет перевозить различные грузы, не влияющие на характеристики неболёта, или одного НПИ. Этот персонаж не учитывается при подсчёте команды. Жетон НПИ не помещаются на карту корабля, и он не получает ход.

Трюм для перевозки товаров по просьбе заказчика, а также большое место для безбилетника. У небрежных небонавтов, этот отсек больше походит на странный, запутанный, волшебный лабиринт. ⑤

Размер 1x2

③		

Эффекты отсеков

Каждый эффект срабатывает автоматически при выполнении указанных условий. Как правило, эти эффекты влияют только на квадраты в отсеке. Однако, если в описании эффекта отсека указано «этот корабль», то, в виде исключения, эффект действует на весь неболёт.

В случае расхождения между общими правилами и эффектом отсека, эффект отсека имеет приоритет.

Условия активации эффектов

При проектировании

При проектировании неболёта этот эффект имеет приоритет над общими правилами.

Постоянно

Всегда активный эффект, даже если его никто специально не использует. Эффект активируется просто размещением отсека.

Эффекты полёта и приключения

Эффект активируется, когда персонаж находящийся в отсеке и выполняет действие **использовать эффект отсека**. Выполняющий это действие персонаж называется **пользователем**.

- **Эффект полёта** можно использовать во время фазы полёта.
- **Эффект приключения** можно использовать во время фазы приключения.
- **Эффект полёта и приключения** можно использовать во время обеих фаз.

Проверка ***

Эффект активируется, когда персонаж в отсеке выполняет указанную проверку. Выполняющий проверку персонаж называется **проверяющим**.

Завоздушивание

Эффект активируется, когда отсек находится в состоянии **завоздушивание**. Когда отсек избавляется от состояния **завоздушивание**, описанный эффект перестаёт действовать.

Разрушение

Как правило, отсек, который был **разрушен**, считается потерявшим все эффекты отсека, включая описанный для него эффект **завоздушивания**. В случае **разрушения** эффекты отсека не активируются, даже если будут выполнены все необходимые для этого условия.

Ключевые слова

Наиболее часто встречающиеся эффекты отсеков сгруппированы под ключевыми словами.

Каждое ключевое слово по сути является ещё одним эффектом отсека. В отличие от других эффектов отсеков, в целях экономии места, полный эффект ключевого слова не записывается. Если при прочтении списка отсеков вы не уверены какой эффект имеет то или иное ключевое слово – вернитесь на эту страницу и посмотрите нужное ключевое слово.

Если справа от названия ключевого слова имеется обозначение типа **«: n»**, используйте число «n» в качестве значения, которое будет применяться для эффекта этого ключевого слова.

Дополнительный отсек: n

Во время проектирования: получив указанное количество таких отсеков, вы получаете 1 дополнительный отсек.

Только снаружи

Во время проектирования: этот отсек нельзя разместить так, чтобы все примыкающие к нему квадраты были заняты другими отсеками.

Игнорирует проход

Во время проектирования: этот отсек не обязан быть связан проходом с остальными отсеками корабля.

Без прочности

Постоянно: этот отсек не учитывается при определении **прочности** неболёта и при проверке условий, при которых корабль становится **выведен из строя**. Этот эффект не пропадает даже если отсек был **разрушен**.

Жилой

Во время проектирования: отсек учитывается при определении **экипажа** корабля. Подробности смотрите на странице 50.

Комфорт: n

Постоянно: количество **очков жизни**, восстановленных действием **отдых**, выполненным находясь в этом отсеке равно значению «n».

Скорость: n

Во время проектирования: учитывается при определении **скорости** корабля. Подробности смотрите на странице 50.

Завоздушивание: значение «n» становится равно «0».

Экономия топлива: n

Во время проектирования: учитывается при определении **экономии топлива** корабля. Подробности смотрите на странице 50.

Разведка

Эффект полёта: находясь в это отсеке персонаж может выполнить **разведку**, используя **чувства / тело: 7**. В случае успеха неболёт получает 1 **подсказку**. Подробности смотрите на странице 78.

Огневая мощь: Dn/n

Эффект приключения: находясь в это отсеке персонаж может выполнить **обстрел**, используя **умелость / чувства: 7**. Подробности смотрите на странице 102.

Высокая дальность

Проверка обстрела: сложность этой проверки **обстрела** не увеличения, когда **дистанцией боя** является **дальняя дистанция**.

Короткая дальность

Постоянно: когда **дистанцией боя** является **дальняя дистанция**, количество **атак для огневой мощи** этого отсека равно «1».

Каюта

Жилой. Комфорт: 3

Комната, где небонавт живёт во время путешествий по небу. Владелец каюты может украсить её и самостоятельно расставить мебель, чтобы выразить свою индивидуальность.

Размер	1 x 2

Коридор

Дополнительный отсек: 6
Без прочности

Коридор неболёта, соединяющие отсеки проходом. Вдоль стен узких и труднопроходимых коридоров тянутся паровые трубы и голосовые трубки. Тем, кто хочет стать небонавтом для начала нужно научиться нормально передвигаться по этим коридорам.

Размер	1 x 1

Лестница

Дополнительный отсек: 4
Игнорирует проход
Без прочности

Постоянно: квадрат, где находится этот отсек, считается соединённым проходом с прилегающими сверху и снизу отсеками «лестница». Персонаж может передвигаться вверх и вниз по «лестницам» прилегающим к этому квадрату. Этот отсек не теряет эффекта, даже если он **разрушен**, до тех пор, пока неболёт не будет **выведен из строя**. Обратите внимание, что **разрушение** квадрата в этом отсеке приводит к завершению движения исполняемого с помощью действия перемещения.

Лестница для перемещения между палубами на борту неболёта. Воздушные корабли крайне редко бывают оснащены полноценными лестничными клетками.

Размер	1 x 1

Трюм

Дополнительный отсек: 6
Без прочности

Постоянно: позволяет перевозить различные грузы, не влияющие на характеристики неболёта, или одного НПИ. Этот персонаж не учитывается при подсчёте **команды**. Жетон НПИ не помещаются на карту корабля, и он не получает ход.

Трюм для перевозки товаров по просьбе заказчика, а также укромное место для безбилетника. У небрежных небонавтов, этот отсек больше походит на странный, запутанный, волшебный лабиринт.

Размер	2 x 2

Гостевая каюта

Постоянно: этот неболёт может перевозить до 4 НПИ. Эти персонажи не учитываются при подсчёте **команды**. Жетоны НПИ не помещаются на карту корабля, и они не получают ход.

Комната, оборудованная для перевозки пассажиров. Хотя перевозка такого груза обычно является выгодным занятием, но всё же перевозить груз, который не треплет языком – легче.

Размер	1 x 4

Кают-компания

Комфорт: 5

Общее помещение для обеда и совместного отдыха небонавтов во время долгих путешествий. Иметь такой отсек – большая роскошь. На неболёт, оснащённый кают-компанией, смотрят с завистью.

Размер	1 x 4

Ванная комната

Размер	1 x 2

Эффект полёта: увеличивает текущие и максимальные **очки жизни** пользователя на «3». Этот эффект не дублируется.

Постоянно: если, во время фазы полёта, персонаж уже находится в этом отсеке и персонаж другого пола перемещается в квадрат этого отсека, его **очки жизни** уменьшается на «1».

Поскольку этот отсек использует большое количество драгоценной воды, оснащённые им неболёты – большая редкость. Неприятности в воздухе не в моде, поэтому наглецам стоит остерегаться заглядывать сюда без спроса.

Крюйт-камера

Размер	2 x 2

Во время проектирования: выберите один отсек размещённый на неболёте. Запишите на листе корабля «крюйт-камера: (выбранный отсек)».

Постоянно: количество атак от эффекта ключевого слова **огневая мощь** выбранного отсека увеличивается на «1». Этот эффект действует до тех пор, пока отсек не будет **разрушен**.

Завоздушивание: случайный квадрат в этом отсеке, который ещё не был **повреждён**, становится **повреждён**.

Специализированное помещение для хранения боеприпасов. Обычно располагается в трюме или рядом с боевым отсеком. Хотя наличие этого отсека сопряжено с высоким риском из-за опасности самопроизвольной детонации, его пользу в воздушном бою сложно переоценить.

Библиотека

Размер	1 x 2

Эффект полёта: Выберите **характеристику** пользователя, не являющуюся ни **сильной**, ни **слабой**. До конца этой сессии эта характеристика становится **сильной**. Этот эффект не дублируется.

Комната с большой коллекцией книг. Большинство книг связано с навигацией неболётов, но, в зависимости от вкусов небонавтов, здесь также могут быть романы, сборники поэзии или проклятые колдовские гримуары.

Лазарет

Размер	1 x 2

Эффект полёта и приключения:

можно использовать только в том случае, если в этом отсеке есть квадрат, в котором не находится персонаж. Пользователь выполняет проверку **умелость / обучение: 8**. В случае успеха выберите любого персонажа, получившего состояние **действие невозможно** во время этой фазы. Этот персонаж восстанавливает 1D6 **очков жизни** и избавляется от состояния **действие невозможно**. Вылеченный персонаж перемещается в любой не занятый квадрат этого отсека.

Путешествие на неболёте сопряжено с опасностями. Чтобы быть готовыми к ним, небонавты должны обладать навыками спасения раненого товарища. Небонавт это ещё и врач-самоучка по неволе.

Продовольственная кладовая

Размер	1 x 2

Эффект полёта и приключения: восстанавливает «3» **очка жизни** пользователя.

Холодильная камера для хранения консервированных продуктов, запасённых для длительных путешествий. Если вы урвёте себе немного еды, то может быть вас и не поймают.

Водонагревательный котёл

Размер	1 x 2

Эффект полёта: выберите одну **слабую характеристику** пользователя. До конца этой сессии она больше не является **слабой**.

Устройство, использующее жар от котла для кипячения воды. Это позволяет заваривать чай и кофе на борту. Является стандартным оборудованием на всех кораблях воздушного флота града Виктории, где все так любят чай.

Верстак

Постоянно: сложность **проверок ремонта** выполняемых на борту этого корабля становится равна «б».

Размер	1 x 2

В этом отсеке имеются в наличии все необходимые для работы инструменты и материалы. Заблаговременная подготовка деталей для аварийного ремонта значительно повышает эффективность работы в аварийной ситуации.

Лифт

Постоянно: все квадраты этого отсека считаются **нижними квадратами**, независимо от того, находятся ли они на самом деле внизу отсека.

Эффект приключения: пользователь перемещается в любой квадрат этого отсека.

Завоздушивание: пользователь не может использовать **эффект приключения** этого отсека, до тех пор, пока **завоздушивание** не будет устранено.

Размер	4 x 1

Подъёмная машина, использующая энергию машинного отделения. Удобство цивилизации, позволяющее быстро перемещаться между палубами. Однако лифт уступает в надёжности старой-доброй «лестнице».

Люк

Эффект приключения: выполняется **абордаж**. Для **абордажа** случайным образом определяет 3 квадрата на карте корабля противника, из которых вы можете выбрать любой, в качестве **квадрата абордажа**. Подробнее смотрите на странице 102.

Размер	1 x 2

Люк неболёта, открывающийся наружу. Первоначально использовавшиеся в качестве погрузочных люков на торговых судах, подобные люки стали печально известны тем, что стали любимым оборудованием воздушных пиратов, использующих их для захвата кораблей.

Катаная броня

Дополнительный отсек: 3
Игнорирует проход
Без прочности

Постоянно: когда квадрат любого отсека (кроме других отсеков «**катаной брони**»), прилегающие к этому отсеку сверху, снизу, слева или справа, получает **повреждение**, вместо него, **повреждение** получает квадрат этого отсека.

Размер	1 x 1

Усиленная часть конструкции, способная выдерживать повреждения. Часто применяется для прикрытия критических зон корабля, таких как машинное отделение, но также может защищать трюмы и т.п.

Разбрызгиватель

Эффект приключения: пользователь выбирает не **повреждённый** квадрат в этом отсеке и **повреждает** его. Это **повреждение** не уменьшает **очки жизни**. После этого во всех отсеках этого корабля тухнет **пожар**.

Размер	1 x 2

Инновационное оборудование позволяющее распылять воду по всему неболёту. Хотя разбрызгиватели помогают надёжно устранить угрозу пожара, они непопулярны среди небонавтов, поскольку во время каждой пожарной тренировки или ложной тревоги заливают весь корабль водой.

Балласт

Игнорирует проход

Постоянно: все персонажи, находящиеся на борту этого неболёта автоматически добиваются успеха в **проверке турбулентности**.

Завоздушивание: немедленно начинается **турбулентность**. Постоянный эффект этого отсека не действует, до тех пор, пока **завоздушивание** не будет устранено.

Размер	1 x 2

Просто что-то тяжелое. Хотя это совсем незначительная вещь, балласт – удивительно важная часть корабля, при правильном расположении способная улучшить его стабильность.

Сторожевой пост

Только снаружи. Разведка

Проверка разведки: проверяющий немедленно уменьшает **очки жизни** на «1». Однако, этого не происходит, если неbolёт оснащён отсеком **«водонагревательный котёл»**.

Проверка разведки: сложность этой проверки разведки равна «6».

Небольшая палуба со смотровой площадкой, выступающая за борт неbolёта. Вахта отнимает у наблюдающего много сил, особенно в холоде ночи. Но от этого можно спастись, выпив чашку горячего чая.

Размер	1 x 1

Сторожевой пост с пушкой

Только снаружи. Разведка.
Огневая мощь: D/2

Проверка разведки: проверяющий немедленно уменьшает **очки жизни** на «1». Однако этого не происходит, если неbolёт оснащён отсеком **«водонагревательный котёл»**.

Сторожевой пост, оснащённый пушкой переносной пушкой «Фальконет», которую можно использовать в случае внезапного приближения противника.

Размер	1 x 1

Сторожевой пост с прожектором

Только снаружи. Разведка

Проверка разведки: проверяющий немедленно уменьшает **очки жизни** на «1». Однако, этого не происходит, если неbolёт оснащён отсеком **«водонагревательный котёл»**.

Проверка разведки: когда проверка разведки заканчивается **триумфом**, этот неbolёт получает «2» **подсказки**.

Сторожевой пост, оборудованный прожектором для освещения окрестностей. Освещая темноту ночью, можно выхватить из темноты подсказки, которые обычно остаются незамеченными.

Размер	1 x 1

Смотровая палуба

Только снаружи. Разведка

Проверка разведки: проверяющий немедленно уменьшает **очки жизни** на «1». Однако, этого не происходит, если неbolёт оснащён отсеком **«водонагревательный котёл»**.

Палуба с большим пространством, чем обычный сторожевой пост. Здесь могут одновременно вести дозор до двух человек. А если рядом будет друг, дозорные не будут чувствовать себя одиноко.

Размер	1 x 2

Перископ

Разведка

Проверка разведки: сложность этой проверки разведки равна «8».

Устройство, позволяющее наблюдать за окружающей обстановкой изнутри неbolёта. Конечно, подсказки легче получить находясь снаружи, но перископ поможет спасти наблюдателя от холода.

Размер	1 x 1

Радар

Разведка

Проверка разведки: эта проверка разведки изменяется на **умелость / обучение: 8**.

Завоздушивание: этот отсек теряет ключевое слово **разведка** до тех пор, пока **завоздушивание** не будет устранено.

Современное устройство, способное замечать приближение врага и изменения погоды с помощью радиоволн. Из-за своей дороговизны и хрупкости – это оборудование не нашло широкого применения в кораблях неbonавтов.

Размер	2 x 2

Рулевая рубка А

Проверка маневрирования: сложность этой проверки маневрирования равна «6».

Размер	2x2

Рулевая рубка – это самый важный отсек неболёта. Здесь стоит рулевой, крепко держа в своих руках штурвал воздушного корабля. Если роль рулевого выполняет сам капитан, то отсюда, по проложенным по кораблю голосовым трубкам, он передаёт приказы команде.

Рулевая рубка Б

Проверка ремонта: сложность этой проверки ремонта равна «6».

Размер	2x2

Рулевая рубка с относительно простой конструкцией. Хотя некоторые механизмы, используемые на неболётах, уже морально устарели, их иногда продолжают использовать, руководствуясь в первую очередь высокой надёжностью.

Рулевая рубка с оббитым кожей штурвалом

Комфорт: 5

Размер	2x3

Постоянно: персонаж, находящийся в этом отсеке может выполнить одно действие **отдых** или **общение** во время этой сцены, даже если он объявил, что **сосредоточился на управлении**.

Рулевая рубка со штурвалом высшего класса с отделкой из покрытой чёрной краской волчьей шкуры. Это не только снижает напряжение рулевого, находящегося за штурвалом в течение длительного времени, но и главное – выглядит очень круто.

Капитанская каюта

Жилой. Комфорт: 3

Размер	2x3

Рулевая рубка, также служащая каютой для капитана. Среди дорого выглядящей обстановки каюты установлен классический штурвал.

Мостик

Только снаружи. Разведка

Постоянно: этот отсек так же считается относящимся к категории отсеков «разведка».

Размер	3x2

Рулевая рубка имеющая большое окно в передней части для обеспечения хорошего обзора. Находясь здесь можно не только управлять кораблём, но и обзирать окружающую обстановку. Для этой цели мостик также оснащён биноклем.

Кабина

Проверка уклонения: сложность этой проверки уклонения равна «8».

Размер	1x2

Рулевая рубка с минимальным количеством оборудования, размещённом в минимальном объёме пространства. Очень непопулярна среди рулевых, которые описывают её как «тесную, как курятник».

Компания Вик: Лобстер Mk.IX

Скорость: 5
Экономия топлива: 4

Размер	4x2

Бестселлер с годовым объёмом продаж более 1000 единиц. Эти двигатели широко используются не только в небонавтике, но и в качестве основных двигателей на фабриках и для межъярусных лифтов, перевозящих людей и грузы между шестерёнками заводных башен.

Компания Вик: Сквид Mk.IV

Скорость: 4
Экономия топлива: 4

Размер	2x4

Ещё одна марка двигателя для машинного отделения от компании Вик. Обладает необычной горизонтальной конфигурацией. Однако, его затмила популярность Лобстер Mk.IX, и продажи этого продукта были невелики.

Компания Рейлз: Хобгоблин

Скорость: 6
Экономия топлива: 3

Размер	4x2

Новейший высокотехнологичный гоночный двигатель. Изначально созданный для спортивных соревнований, сегодня он популярен среди самых отчаянных небонавтов, стремящихся к скорости. «Хобгоблин» так же полюбился аристократам, отдающим предпочтение высококачественным изделиям.

Арсенал Акитсусимы: двигатель Миязавы тип 2

Скорость: 3
Экономия топлива: 3

Размер	3x2

Отечественный двигатель произведённый на Башне Акитсусима благодаря импорту технологий. Двигатель отражает национальные идеи Акитсусима в отношении небонавтики, где предпочтение отдаётся небольшим лёгким моделям неболётов.

Флай кристалл

Скорость: 2
Экономия топлива: 0

Размер	3x3

Постоянно: персонаж, находящийся в этом отсеке не может выполнить действие **разогреть котёл**.

Постоянно: в начале каждого раунда любой персонаж на этом неболёте, овладевший любым магическим умением, может уменьшить свои **очки жизни** на «1». Если он это сделает, на время этого раунда неболёт становится невосприимчивым к эффекту **кончилось топливо**.

Улучшенный вариант традиционного магического двигателя, использовавшегося до паровой революции. В прошлом неболёты могли приводиться в движение только таким типом двигателей. Сейчас же они являются пережитком прошлого.

Безумный V8

Скорость: 9
Экономия топлива: 3

Размер	3x3

Эффект приключения: Этот эффект можно использовать только во время фазы боя.

Остаток флогистона этого неболёта становится равным «0». При этом сразу же выполняется **проверка инициативы**.

Легендарный двигатель, который, как говорят, был изобретён каким-то сумасшедшим учёным. Считается, что он придаёт владельцу безрассудную храбрость. Поэтому, от греха подальше, он хранится в гильдии небоходов.

18-фунтовая пушка

Огневая мощь: D/4

Недавно разработанная 18-фунтовая пушка с механизмом досылания. Это орудие получило взрывную популярность благодаря возможности быстрого заряжания, и теперь известно как основной элемент вооружения неболётов.

Размер	1 x 2

Пушка Карболин

Огневая мощь: D/3

Дальняя дистанция

Старомодная фронтально-заряжаемая дальнобойная артиллерийская установка. Такие орудия по-прежнему очень популярны, благодаря высокой надёжности и большой дальности стрельбы.

Размер	1 x 2

Пушка Фальконет

Дополнительный отсек: 2

Огневая мощь: D/3

Переносное орудие, также называемое ручной пушкой. Благодаря своим небольшим размерам и простоте обращения, пушки Фальконет часто используются на небольших неболётах и торговых судах.

Размер	1 x 1

Пушка Рапид

Огневая мощь: D/5

Ближняя дистанция

Скорострельная самозарядная пушка, также известная как «пушка пом-пом» из-за своего характерного звука выстрела. Компания Вик обладает эксклюзивным патентом на этот тип оружия.

Размер	1 x 2

Пушка Карронада

Огневая мощь: D6(турбулентность)/2. Ближняя дистанция

Артиллерийское орудие большого калибра, превосходящее размером прочие пушки. Крупнокалиберную артиллерию такого размера пока что трудно производить с системой заднего заряжания, поэтому нормой являются системы фронтального заряжания через ствол пушки. Укороченный ствол орудия диктует небольшую дальность стрельбы, но его мощность поистине огромна.

Размер	1 x 2

Пушка Рибо

Эффект приключения: в течение этого раунда этот отсек получает **огневая мощь: D/6**. Этот эффект пропадает, как только из этого отсека будет выполнен **обстрел**.

Завоздушивание: значение **огневой мощи**, полученное с помощью вышеупомянутого **эффекта приключения**, становится равно **D/4**.

Благодаря своей уникальной форме, эта артиллерийская установка, напоминающая пучок маленьких пушек, так же известна под названием «пушка-орган». Это орудие способно одновременно выпускать множество снарядов, но его недостатком является длительное время необходимое для перезарядки.

Размер	1 x 3

Луч смерти

Огневая мощь: смотри описание

Во время проектирования:

этот отсек не может быть указан целью эффекта отсека **«крюйт-камера»**.

Эффект приключения: пользователь выбирает одно из значений **огневой мощи**, записанных ниже. Затем выполняется **обстрел**, с использованием выбранной **огневой мощи**.
D46/1 / D28/1 / D19/1

Амбициозный проект гильдии изобретателей, при стрельбе извергающий устрашающий луч света со звуком «пи-пи-пи-пи». По словам многих небонавтов, они предпочитают использовать обычные пушки, и поэтому лучи смерти не пользуются популярностью.

Размер	1 x 2

Огнемёт

Огневая мощь: D(пожар)/2
Ближняя дистанция

Установка, распыляющая горящую смолу из ствола, вызывая пожар на вражеских неболётах.

Это новейшее оружие привлекло к себе всеобщее внимание, поскольку по мнению экспертов, оно способно изменить парадигму ведения воздушного боя.

Размер	1 x 2

Реактивная торпеда

Эффект приключения: Пользователь выполняет **обстрел**, с использованием **огневой мощи: D2468/1**. Эффект этого отсека может быть использован только 1 раз за фазу.

Завоздушивание: один, не повреждённый, случайный квадрат в этом отсеке, становится повреждён.

Новый тип бомбы, которая движется по воздуху, выбрасывая позади себя реактивную струю. Считается, что убийственная огневая мощь этого оружия даёт возможность даже небольшим неболётам противостоять основным линейным кораблям флота.

Размер	1 x 3

Пороховый якорь

Огневая мощь: D(турбулентность)/2. Ближняя дистанция

Постоянно: когда **квадрат поражения** от **обстрела**, выполненного из этого отсека, попадает на квадрат одного из отсеков неболёта противника, если текущая **дистанция боя** отлична от **схватки**, немедленно измените **дистанцию боя** на **ближнюю дистанцию**.

Кроме того, при следующей **проверке инициативы** невозможно изменить **дистанцию боя** на **среднюю дистанцию** или **дальнюю дистанцию**.

Орудие, с помощью порохового заряда, выстреливающее якорем и цепью. Якорь поражает вражеский неболёт и связывая его с вашим собственным кораблём, лишая обе стороны возможности маневрировать.

Размер	1 x 2

Баллиста

Огневая мощь: D/3

Постоянно: этот отсек не теряет свой эффект до тех пор, пока неболёт не будет **выведен из строя**, даже если этот отсек будет **разрушен**.

Баллиста с простой конструкцией. Такое оружие славится гораздо большей надёжностью, чем любая пушка, и по-прежнему служит надёжным оружием на неболётах, которые часто попадают в неприятности.

Размер	2 x 2

Таран

Только снаружи

Постоянно: во время фазы боя, когда **дистанцию боя** изменяется на **схватку**, неболёт противника получает повреждение **D46/1**.

Приспособление для нанесения повреждения вражескому неболёту с помощью тарана. Часто используется небонавтами, предпочитающими вести бой на ближней дистанции либо брать противника на аборт. Тараны также печально знамениты тем, что их любят использовать воздушные пираты.

Размер	1 x 3

Паровое копьё

Только снаружи

Во время проектирования:

во время получения отсеков, получая 1 такой отсек считайте его за 2 отсека.

Размер	2x4

Эффект приключения: можно использовать во время фазы боя, только на **дистанции боя: схватка**. Значение **остатка флогистона** этого неболёта уменьшается до «0». После этого неболёта **D12346789/1** повреждения кораблю противника. Эффект этого отсека может быть использован только 1 раз за фазу.

Завоздушивание: вы не можете использовать **эффект приключения** этого отсека.

Огромная свая, которая, выбрасывается вперёд с чудовищной силой, используя энергию машинного отделения. Разрушительная сила этого оружия такова, что оно может уничтожить даже основные линейные корабли воздушных сил. Хотя шанс этого и не велик. Ведь прежде всего, паровое копьё – это не профессионально сделанное оружие, а штурковина, созданная небонавтами из различных механических частей и мусора, а само копьё сделано путём вырезания секции из опоры Башни.

Однако многих привлекает его разрушительная сила, и ходят слухи, что метод изготовления парового копья, «легендарный рецепт», и по сей день передаётся в гильдии небоходов, а несколько экземпляров до сих пор используются небонавтами.



Лунный вояж

Во время проектирования:

во время получения отсеков, получая 1 такой отсек считайте его за 2 отсека. Кроме того, этот отсек нельзя разместить на неболёте, не имеющем «**крыйт-камеры**».

Размер	2x4

Постоянно: к эффекту «**крыйт-камеры**», расположенном на этом корабле добавляется следующий эффект: «Пользователь переходит в состояние, **управление снарядом**. Это состояние снимается в конце фазы».

Эффект приключения: может быть использован, только когда пользователь находится в состоянии **управление снарядом**. Состояние **управление снарядом** пользователя отменяется, и кораблю противника наносится **D12346789/1** повреждения.

Все персонажи находящиеся в этом отсеке должны выбрать один из **повреждённых** квадратов корабля противника и использовать его в качестве **квадрата абордажа**, чтобы выполнить **абордаж**, без затраты действия. Этот процесс **абордаж** осуществляется независимо от того, соответствует ли персонаж условиям для выполнения процесса **абордажа** или нет.

Этот процесс **абордажа** не может быть отменен при определении **квадрата абордажа**, даже если во все **квадраты абордажа** не попадает ни один отсек вражеского неболёта. В таком случае жетоны участвующих в абордаже персонажей снимаются с карты корабля до конца фазы. Эффект этого отсека может быть использован только 1 раз за фазу.

Новое оружие гильдии изобретателей, с необычной историей, первоначально созданное как «средство передвижения на замену неболётам». Управляющий «Лунным вояжем» человек должен сам сесть внутрь огромного снаряда, выстрелить им в корпус корабля противника и вступить в рукопашный бой.

На случай, если он не попадёт в цель, снаряд оснащён аварийным воздушным шаром. В плане безопасности никаких упущения нет... Однако, когда гильдия изобретателей продала это изобретение небонавтам, реакция оказалась ужасной, и большинство орудий до сих пор пылятся на складах гильдии небоходов, ожидая своего «избранного пользователя».

Советы по созданию неболёта

Проектирование неболёта – это не просто выбор отсеков. Даже выбрав абсолютно одинаковый набор отсеков, если расположение этих отсеков будет отличаться, то корабль будет давать совершенно разные ощущения от игры. Кроме того, бессистемное размещение отсеков не приведёт к созданию пригодного к использованию неболёта, способного выдержать тяжёлые воздушные путешествия.

При проектировании воздушного корабля необходимо учитывать несколько моментов. Далее приводится несколько советов по их проектированию.

Центральные квадраты имеют большую вероятность получить повреждение

Как объясняется на странице 92, при определении квадрата, который получит повреждение, для определения горизонтальной оси используются значение броска 2D6. Как вы знаете, вероятность выпадения значений на броске 2D6 распределена неравномерно: чем ближе значение к 7, тем выше вероятность. В то время как вероятность выпадения 2 или 12 очень мала. Это означает, что при определении **квадрата поражения**, квадраты, расположенные в центре карты корабля, будут поражены с большей вероятностью (когда на броске выпадает 7 или около того), в то время как квадраты по краям будут поражены с меньшей вероятностью (когда на броске выпадает 2 или 12, или около того). В связи с этим рекомендуется размещать важные отсеки из категорий **«машинное отделение»** и **«управление»** по краям карты корабля.

Обратите внимание на нижние квадраты отсеков

Как правило персонажи могут перемещаться только по нижним квадратам отсека, т.е. ходить полу. При размещении высоких вертикальных отсеков, таких как многие отсеки в категории **«машинное отделение»**, лучше размещать другие отсеки не сверху, а под ними, так как это сократит расстояние, которое персонажам нужно будет пройти между отсеками.

Поиск компромисса между линией движения и предотвращением повреждений

Размещение отсеков на узкой горизонтальной линии имеет то преимущество, что в центральных квадратах карты корабля размещается меньше отсеков, и выполнение **маневрирования** значительно увеличивает шанс избежать повреждений.

Компромисс заключается в том, что проход соединяющий противоположные края неболёта может быть легко перекрыт: квадраты могут быть **повреждены** или заблокированы противником во время **абордажа**. Горизонтальный неболёт сложно построить с несколькими линиями проходов, поэтому они уязвимы для такого типа атак.

Маленькие неболёты мощнее больших

Размер отсеков, из которых состоит корабль, должен быть как можно меньше. Крупные отсеки могут казаться более прочными, поскольку вероятность их **разрушения** меньше, даже если некоторые из квадраты будут **повреждены**. Однако и вероятность попадания по крупным отсекам выше.

Преимущество небольших неболётов также в том, что они имеют более короткую линию движения между отсеками.

По сути, в этой игре, чем больше маленьких отсеков вы имеете, тем мощнее ваш неболёт.

Однако многие отсеки с мощными эффектами имеют большой **размер**. Поэтому вы должны сами решать, чему вы отдадите предпочтение.



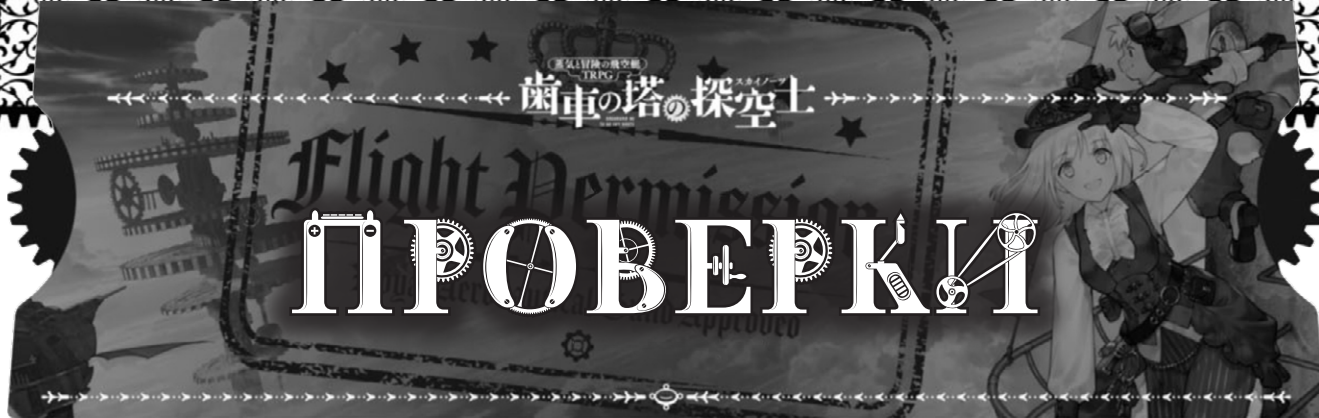


ГЛАВА 3: ПРАВИЛА ИГРЫ

Если разобраться, большинство событий в этом мире неизбежно происходят именно так, как они должны были произойти. Например, когда яблоко падает с дерева, оно не взлетит вверх, а разбитое яйцо трудно вернуть в первоначальное состояние. Благодаря этому, используя доказанные методы, даже полный дурак сможет создать флогистон и мифрил. В этом и заключается разница между богомерзкой магией и искусством алхимии, которое мы изучаем.

- Из заявления гильдии алхимиков.





Не узнаешь, пока не попробуешь

Что такое проверки?

Во время игры вы встретитесь со множеством ситуаций, в которых вам придётся выполнять различные действия, результатом которых может быть, как успех, так и неудача. Возможно вы, вцепившись в штурвал, будите управлять неболётом, выбираясь из неприятностей, или ремонтировать сломанную, извергающую пар трубу с гаечным ключом в руке. Путешествия на воздушных кораблях полны таких неопределённых ситуаций, в которых «не узнаешь, пока не попробуешь».

Для того чтобы определить, являются ли такие действия успешными или неудачными, в игре используется ряд процессов, называемых **проверкой действия**, или просто **проверкой**.

Если мастер решит, что персонаж собирается выполнить действие, результат которого не ясен, он может попросить игрока выполнить **проверку действия**.

Форма записи проверок

Проверки записываются в форме: «**умелость / чувства: 7**». Первые два слова обозначают **характеристики**, а число в конце – это **сложность** проверки действия (описано ниже).

Некоторым проверкам даны особые названия. В таких случаях к приведённой выше форме добавляется «выполните проверку ***» (например, «выполните **проверку маневрирования**, используя **чувства / образование: 7**»).

Процедура проверки

Проверки выполняются согласно следующей процедуре.

1. Определение характеристик, используемых в проверке

Когда мастер принимает решение о необходимости **проверки**, он должен выбрать для неё одну-две **характеристики** персонажа из следующих четырёх: умелость, чувства, образование и телосложение.

Например, если действие, для которого выполняется проверка, заключается в том, чтобы определить наилучший курс полёта, наблюдая за движением небесного океана, то в качестве используемой характеристики будет уместно указать **образование**, исходя из того, что от него зависит хорошо ли персонаж понимает, как правильно определить маршрут. Так же будут уместны **чувства**, исходя из того, что они помогут персонажу точно прочесть движение небесного океана.

Также допустимо указать только одну **характеристику**, например, если вы проводите время в беседе с джентльменами в салоне, то для такой проверки уместно будет указать только характеристику **образование**.

Некоторые виды проверок могут использовать только **характеристики**, указанные правилами. В таких случаях просто используйте указанные **характеристики**.

2. Сильные и слабые характеристики в проверке

Персонаж, выполняющий проверку, должен посмотреть на свои **характеристики**. Если среди указанных для проверки **характеристик** есть одна **сильная** или **слабая характеристика** персонажа, то проверка называется **сильной проверкой** или **слабой проверкой** соответственно. В некоторых случаях проверка может одновременно оказаться и сильной, и слабой. В такой ситуации нужно принять во внимание каждый из эффектов, описанных ниже.

3. Назначение сложности проверки

Мастер должен определить уровень **сложности** проверки. Как понятно из названия, **сложность** указывает, на то, насколько сложной является проверка. Для обычной проверки используется уровень сложности «7».

Если мастер решит, что добиться успех в этом действии крайне сложно, или наоборот, что это очень лёгкая проверка, то он может варьировать уровень сложности в диапазоне от «5» до «9».

Чем ниже сложность, тем выше вероятность успеха проверки. Чем выше сложность, тем сложнее добиться успеха.

4. Определение количества используемых кубов

В этой игре количество брошенных кубов при проверке показывает, насколько велика вероятность того, что персонаж, выполняющий проверку, добьётся успеха.

Для обычной проверки количество бросаемых кубов равно «2». Для **сильной проверки** используется «3» куба. Эти кубики называются **кубами проверки**.

5. Бросьте кубы

Теперь пришло время положиться на удачу и бросить ваши **кубы проверки**. После этого выберите два самых высоких результата броска из выпавших и сложите их. Эта сумма является **значением проверки**.

Если **значение проверки** выше или равно уровню **сложности**, то проверка была успешна. Если оно ниже уровня сложности, то, к сожалению, проверка закончилась неудачно.

Триумф и провал

В зависимости от результата броска кубов во время проверки, может возникнуть один из особых результатов, называемых **триумфом** и **провалом**.

Триумф

Если во время проверки на бросках выпало две «6», результатом проверки становится **триумф**. Это означает что действие увенчалось восхитительным успехом. Более того, персонаж, выполнивший эту проверку, восстанавливает 1D6 **очков жизни**.

Процедура броска

Чтобы прочитать движение небесного океана используются **образование и чувства!** Сложность будет 7!

ГМ: Эти характеристики у меня... **Сильные..? Слабые..?**

Если есть **сильная характеристика**
→ **Бросьте 3D6**

Если **сильной характеристики нет**
→ **Бросьте 2D6**

Проверьте результаты броска! Если вы бросали 3D6, выберите два наибольших результата.

Select!

Итак, время проверки!

Триумф!!!
На обоих выбранных кубах выпало "6"

Провал!!!
Оба выбранных куба ниже или равны **значению провала**

Если сумма результатов броска обоих выбранных кубов больше или равна **сложности** - это успех!

Если меньше **сложности** - это неудача.

Если у других персонажей есть **уза** с персонажем, выполняющим проверку, они могут **поддержать** его в проверке!

Один из результатов увеличится на "1"

Стал 4

Так была бы неудача → А так уже успех!

Провал

Провал указывает на то, что результатом действия стала фатальная неудача.

Чтобы выяснить, произошёл ли **провал**, необходимо свериться со **значением провала** этой проверки. **Значением провала** – это число, установленное для проверки, указывающие на вероятность **провала**.

В обычной проверке **значение провала** равно «1». Однако, если это **слабая проверка**, значение **значения провала** увеличивается на «1».

Кроме того, **значение провала** может быть увеличено согласно нескольким другим правилам. При выполнении проверки необходимо оценить ситуацию, и утвердить **значение провала** перед броском кубов.

Если все результаты бросков кубов в проверке меньше или равны **значению провала**, то проверка, к сожалению, считается **провалом**. В этом случае выполняющий проверку персонаж автоматически терпит неудачу, даже если **значением проверки** выше **уровня сложности**.

Более того, персонаж, выполнивший **провальную** проверку должен бросить 1D6 и применить соответствующий результат из **таблицы провалов**.

Таблица провалов (1D6)

●	Ничего ужасного не произошло. Считайте результатом обычную неудачу.
■	Вы споткнулись и упали (стр. 90).
■	Вы расстроились из-за неудачи. Поставьте отметку в графу поддержка одной из ваших уз .
■	Вы сломали что-то в отсеке. Квадрат, в котором вы находитесь, повреждён (стр. 93). Ваши очки жизни не уменьшаются от этого повреждения .
■	Вы ударились головой. Ваши очки жизни уменьшаются на 1D6.
■	Случилось чудо! Эта проверка становится успешной.

Одновременный триумф и провал

К счастью, **триумф** имеет приоритет над **провалом**. Это означает, что даже если **значение провала** равно «6» или больше, если на двух бросках выпало «6», то проверка считается успешной.

Встречная проверка

В некоторых случаях, подразумевающих соревнование, или ситуацию, когда персонажи стараются помешать друг-другу, таких как погоня, спор или борьба за инициативу в воздушном бою, требуется выполнить проверку, которая принимает форму конфронтации с противодействующим персонажем. Подобные проверки называются **встречными проверками**.

Процедура **встречной проверки** почти не отличается, от обычной проверки. Для каждой встречной проверки определяются **характеристики** и бросается соответствующее количество кубов.

Разница в том, что мастер не устанавливает уровень сложности для встречной проверки. Вместо этого, он должен указать, какая из сторон, участвующих в проверке, имеет **преимущество**. Если это решение вызывает затруднения, лучше предположить, что **преимущество** имеет персонаж игрока.

Во встречной проверке обе стороны выполняют процедуру проверки одновременно. Персонаж с более высоким значением проверки побеждает во встречной проверке.

Если оба персонажа получают одинаковое значение проверки, то во встречной проверке побеждает персонаж с заранее обозначенным преимуществом. И наоборот, даже если персонаж имеет преимущество, но его значение проверки ниже чем у соперника, то он проиграет во встречной проверке.

Поддержка – помощь в проверке

Если другой персонаж имеет **узу** с персонажем, выполняющем проверку, то его **поддержка** может изменить судьбу. Если персонаж, выполняющий проверку получает плохой результат, то персонаж имеющий с ним **узу** может объявить **поддержку** проверки.

Поддержка – это правило, которое позволяет персонажу изменить **значение проверки** и, следовательно, результат всей проверки. Когда объявляется **поддержка**, объявивший её персонаж, выбирает один из результатов броска в проверке и увеличивает этот результат на «1» (результат «6» не может быть увеличен до «7»).

Если новое **значение проверки** больше или равно **сложности проверки**, то проверка считается успешной. Ваши слова помогли изменить судьбу.

Помощь в проверке и триумф / провал

После оказания **поддержки** в проверке необходимо вновь определить, является ли новый результат проверки **триумфом** или **провалом**. Другими словами, если проверка изначально оказалась **провальной**, но в результате **поддержки** результат броска больше не попадает под **значение провала**, то проверка больше не является **провальной**. Если же один бросок равен «6» и благодаря **поддержке** второй результат так же увеличивается до «6», то проверка становится **триумфальной**.

Эффект **поддержки** может дублироваться. Если 2 или более персонажа объявляют **поддержку** для одной и той же проверки, то эффект **поддержки** применяется соответствующие количество раз.

«Отмотать назад» нельзя

Поддержка – полезный инструмент, но о его использовании нужно объявлять до того, как начнётся любой другой процесс. Если обработка этого процесса проверки уже закончилась и начался следующий процесс, то изменить результат законченной проверки с помощью **поддержки** уже не получится. Кроме того, вы не можете

объявить **поддержку** для **триумфальной** или **провальной** проверки после того, как будет определено количество восстанавливаемых очков жизни или выполнен бросок на таблице провалов, соответственно.

Отметка поддержки

При объявлении **поддержки**, помогающий персонаж должен поставить отметку на листе персонажа в графе **поддержка** рядом с **узой**, которую он имел по отношению к персонажу, выполнявшему проверку. Это называется **отметка поддержки**.

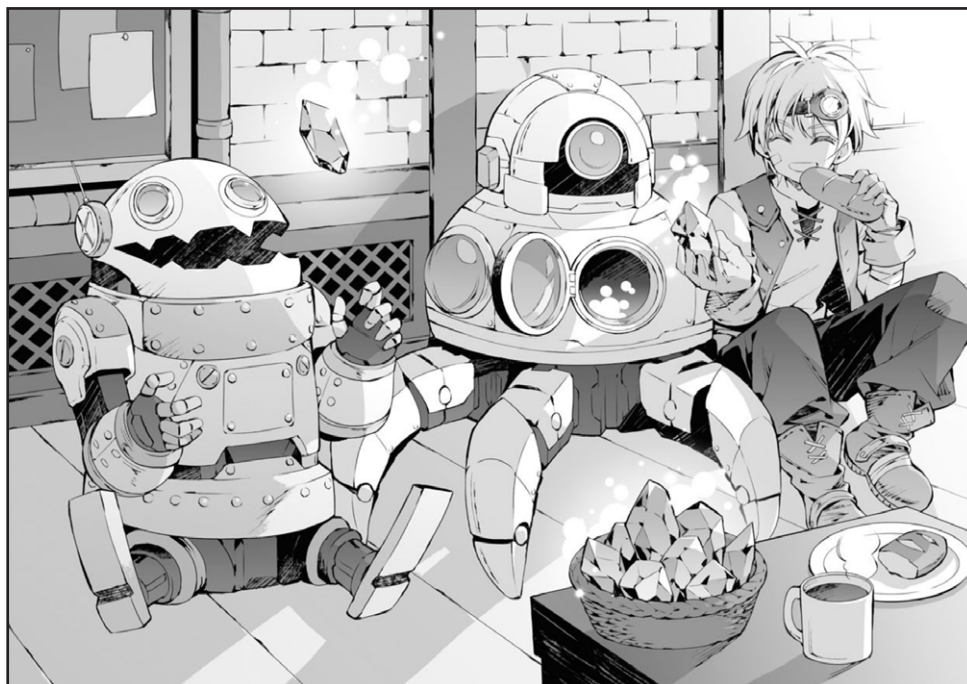
До тех пор, пока в графе **поддержки** стоит отметка, вы больше не сможете выполнить **поддержку** этого персонажа. Это означает, что использовать **поддержку** следует только в важные моменты.

Как снять отметку поддержки

Если наступает эффект, который даёт вам **узу** к персонажу, с которым у вас уже есть **уза**, то вместо того чтобы получать с ним новую **узу**, вам необходимо снять **отметку поддержки** для этой **узы**.

Уза с самим собой

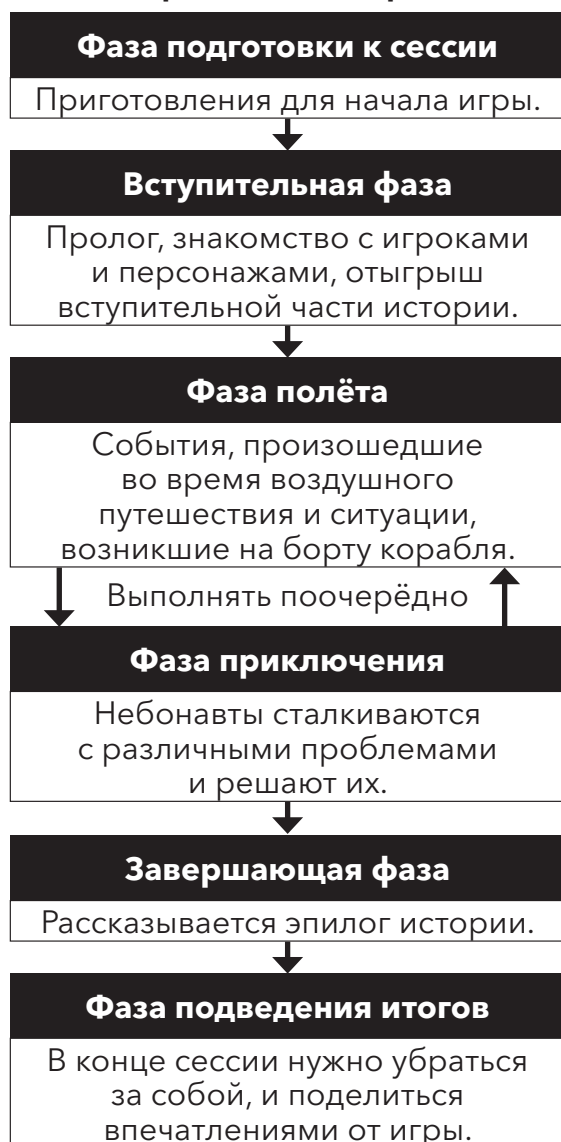
Персонаж может получить **узу** по отношению к самому себе. Используя эту **узу**, вы можете выполнить **поддержку** своей собственной проверки. Поставьте **отметку поддержки** для этой **узы**, как обычно.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

От вылета до возвращения

Процесс игры



Сессия

В настольных ролевых играх период между началом и концом игры обычно назы-

вают «сессией». «Сессия» играет роль, так сказать, «главы» истории. Когда история, развивающаяся во время игры, разделена на «главы» – легче планировать, до какого момента стоит играть в тот или иной день. К тому же, добавляя паузы в историю, участникам игры будет легче ориентироваться в происходящем. Можно сказать, что сессия определяется как «вся история, которую мы пережили за этот день».

За время одной сессии в этой игре мы проживём с персонажами игроков промежутки с момента, когда они решили подняться в небо и до момента, когда они, узнав, что находилось за горизонтом, завершат своё путешествие, и вернуться на Башню.

Фаза

Сессия в «Небонавтах с заводной башни» разделяется на фазы.

До начала игры проходит фаза подготовки к сессии, затем, когда начинается игра, начинается вступительная фаза, после которой идут фаза полёта, фаза путешествия и завершающая фаза. Игра заканчивается фазой подведения итогов. Каждая из этих фаз более подробно описана на следующих страницах.

Фазы полёта и фаза приключения

В этой игре каждая фаза как правило проходит один раз за сессию, за исключением фазы полёта и фазы приключения, которые могут проходить более одного раза, чередуясь между собой. Количество раз, которое каждая фаза проходит за сессию, предопределено в сценарии, поэтому уточните у мастера, если это вызывает беспокойство.

ПОДГОТОВКА К СЕССИИ

Перед началом приключения

Что такое фаза подготовки к сессии?

Как следует из названия, это этап, который предшествует сессии. Подготовка к сессии начинается с того самого момента, когда вы решили поиграть в «Небонавтов с заводной башни» и включает всю подготовку, которую необходимо провести до начала сессии.

Во многих случаях подготовка к сессии должна начинаться за день до игры. Это означает, что даже если вы определили день в которой хотите сыграть в «Небонавтов с заводной башни», вам следует выделить ещё как минимум один день на подготовку перед игрой. Отсутствие подготовки – злейший враг игры. Если вы собираетесь играть, убедитесь, что вы как следует подготовились к веселью.

Подготовка к сессии

Подготовка необходимая для всех участников игры

Это игра, которой можно наслаждаться вместе с товарищами. Ради своих товарищей по сессии позаботьтесь о том, чтобы хорошо выспаться за день до сессии, и постарайтесь сделать так, чтобы другие участники не чувствовали себя неловко. Даже если вы уже знакомы с остальными игроками, вежливость и внимание к людям являются основой для хорошей игры.

Вам также нужно будет подготовить несколько предметов для игры: смотрите страницу 10. За день до начала сессии убедитесь, что все участники группы будут иметь перечисленные предметы.

Подготовка, которую должен провести мастер

Чтобы сыграть в эту игру, мастер должен подготовить «сценарий», по крайней мере за день до начала игры. Сценарий – это краткое изложение общего сюжета сессии и информация для продвижения по игре.

Важной обязанностью мастера является объявить о том, что сессия вот-вот начнётся. Когда игроки будут готовы к началу игры, в приподнятом настроении объявите о начале сессии, зачитайте пролог и начните вступительную фазу.

Подготовка, которую должны провести игроки

Игрокам предстоит создать персонажей и сконструировать неболёт. Игроки должны заполнить необходимую информацию на листе персонажа и на листе неболёта. Мастер даст необходимые инструкции по выполнению этих задач.

С разрешения мастера игрок может самостоятельно создать ПИ накануне игры.

Проектирование неболёта требует участия всех игроков. Проектирование должно, по возможности, осуществляться в день игры или в то время, когда все игроки могут собраться чтобы обсудить его. Если возможность собраться накануне отстучивает, а в день игры времени на конструирование неболёта нет – рассмотрите возможность использования одной из моделей неболётов массового производства, представленных в этой книге.



Введение в сессию

Что такое вступительная фаза?

Вступительная фаза - это вводная часть сессии, во время которой воздушный корабль персонажей игроков поднимается в небо, после чего игра переходит в фазу полёта. Ниже описано течение вступительной фазы.

Пролог и начало сессии

Пролог - это набросок или предварительный обзор сессии, заранее подготовленный мастером. Пролог зачитывается вслух, чтобы создать нужное настроение и воодушевить игроков.

Мастер зачитывает пролог к сценарию, который заканчивается следующими словами:

*«На ветрах густого пара и чёрного дыма,
отправимся в наше приключение».*

С этих слов начинается сессия «Небонавтов с заводной башни».

Это начало вашей истории.

Знакомство

Нелишним будет знать, с кем вы проведёте этот день, особенно если вы никогда раньше не встречались. Поэтому, после пролога, все участники игры должны представиться друг другу.

Начните с мастера, а затем двигайтесь по часовой стрелки, начиная с человека, сидящего справа от мастера. Когда наступит ваша очередь, назовите своё имя, произнесите несколько приветственных слов и скажите о своём энтузиазме к начинающейся игре.

Знакомство с персонажами игроков

Игроки должны представить своих персонажей. Форма представления зависит от игрока. Он может изменять тон голоса как будто сам является своим персонажем, а может не делать этого. Во время знакомства с персонажем вы, по крайней мере, должны назвать имя персонажа, его народ, возраст, пол и полученные навыки небонавта.

Отыгрыш вступления

После знакомства мастер должен описать начало истории. Как правило канва сюжета такова: персонажи игроков получают запрос от гильдии небоходов на выполнение работы, появляется заказчик и объясняет персонажам суть запроса. Конечно, в игре могут быть и другие вводные.

Мастер должен рассказать игрокам о событиях произошедшие вокруг каждого из их персонажей, почему они решили подняться в небо на неболёте, какая их ждёт награда и так далее. Ожидается, что игроки будут отыгрывать поведение своих персонажей согласно этим описаниям.

Вступительная фаза заканчивается, когда персонажи игроков примут решение отправиться в приключение, поднимутся на борт воздушного корабля и взлетят в небо.





Загляните внутрь неболёта



Что такое фаза полёта?

Фаза полёта – это этап игры, на котором описывается, что происходит на неболёте во время путешествия. В этой фазе определяются различные события, с которыми сталкивается воздушный корабль во время полёта, а также описывается жизнь ПИ на его борту.

Цель фазы полёта

Целью фазы полёта является обработка различных **сцен** (описанных ниже), продвижение жетона неболёта по **зоне полёта**, чтобы довести корабль до определённой **цели**.

Сейчас вы прочитали несколько незнакомых терминов, но на данном этапе вы можете просто не обращать на них внимания. Что означает каждый термин и какие конкретные процессы при этом происходят, будет объяснено в следующих разделах.

Подготовка к фазе полёта

Подготовьте зону полёта

Когда начинается новая фаза полёта, мастер должен положить заранее подготовленный **полётный лист** так, чтобы все игроки могли его видеть. Мастер должен подготовить отдельный **полётный лист** для каждой фазы полёта, поэтому будьте внимательны, чтобы не перепутать полётные листы.

В **полётном листе** показаны **зона полёта**, то есть воздушное пространство, в котором будет действовать неболёт в данной фазе полёта. **Зона полёта** подробно описана на странице 74.

Размещение жетона неболёта в зоне полёта

После того как вы выложили **полётный лист** найдите в **зоне полёта** точку **старта** и установите туда жетон неболёта. Этот жетон показывает текущее положение корабля, на котором находятся персонажи игроков. Вы сможете сразу увидеть, на каком этапе пути находится ваш неболёт и насколько он близок к завершению текущей фазы полёта.

Первоначальное размещение ПИ

Обратите внимание на лист вашего неболёта. На нем находится карта внутреннего пространства корабля со всеми его отсеками.

Каждый игрок должен разместить жетон своего персонажа на карте так, чтобы он находился в одном из квадратов карты. Жетоны используются для указания места, в котором находится ПИ внутри неболёта.

Например, если игрок размещает жетон в каюте, это может значить что его ПИ в это время отдыхает в своей каюте. Если его поместить в рубку, персонаж может стоять у штурвала, управляя неболётом.

Эти жетоны, размещаемые на карте корабля, чтобы показать, где в данный момент находятся ПИ и другие персонажи, называются **жетонами персонажей**.

Рекомендуется использовать **жетоны персонажей** разных цветов и форм для, того чтобы каждого персонажа можно было легко отличить от других.

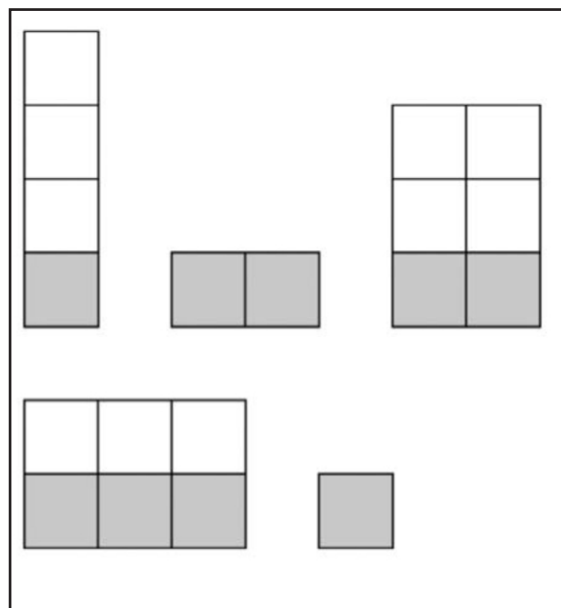
Как правило, **жетоны персонажей** не могут быть размещены в квадратах, если они удовлетворяют одному или нескольким из следующих условий. В частности, подробно о том, что такое **нижний квадрат**, читайте ниже.

- Квадраты, в которых нет отсеков.
- Квадраты отсеков не являющиеся «нижними».
- Квадраты, в которых уже размещён жетон другого персонажа.



Нижние квадраты

Квадраты, расположенные в самом низу отсека, как показано на схеме, в этой игре называются **нижними квадратами**.



Объявление лимита

Чем бы вы ни занимались во время путешествия, оно не может длиться вечно. В небе, где запасы пищи и воды ограничены, большая трата времени может иметь фатальные последствия. Для того чтобы воссоздать эту ситуацию в игре, для каждой фазы полёта устанавливается значение, называемое **лимитом**.

Лимит – это своего рода ограничение по времени для данной фазы полёта, представляющее собой определённое количество **сцен** (описанных ниже), во время которых корабль может безопасно продолжать своё воздушное путешествие.

Мастер объявляет установленное значение **лимита** для **фазы полёта**. И как только все игроки подтвердили, что они поняли сколько времени можно потратить на путешествие, фаза полёта начинается.

Сцена

Во время фазы полёта ПИ могут выполнять различные простые действия без каких-либо ограничений, например, болтать с другим персонажем или смотреть в окно, а игрок может свободно описывать эти действия. Однако такие действия, как, например, перемещение между отсеками, использование каких-либо функций отсеков или их ремонт, можно выполнять только ограниченное количество раз за ход.

Ход игрока, во время которого его ПИ может выполнять эти специальные действия, а игрок будет описывать их, называется **сценой**. Игрок, совершающий ход, называется **игроком сцены**.

По сути, фаза полёта является набором таких сцен. В каждой сцене ПИ по очереди выполняют различные действия.

О том, какие действия можно выполнять во время сцены и в каком объёме, рассказывается на странице 79.

Завершение действия

Чтобы обеспечить равные возможности для действий каждого игрока в каждой зоне полёта, игрок, ставший **игроком сцены**, не может снова стать игроком сцены, до тех пор, пока все остальные игроки однажды не станут **игроком сцены** (если только особые правила или эффекты не указывают обратного).

После серии сцен, когда все игроки **завершили действие**, все игроки убирают кубик из графы «заметки» своего листа персонажа. Это означает, что игрок больше не находится в состоянии **завершение действия** и может снова стать **игроком сцены**.

Участники игры могут советоваться друг с другом, чтобы решить, кто из них будет следующим игроком сцены. Если они не могут определиться или это занимает слишком много времени, то игроком сцены становится ближайший к мастеру игрок слева, который ещё не **завершил действие**.

Карта с курсом полёта неболёта во время путешествия рассматривается как единый фрагмент информации, называемый **зоной полёта**. **Зона полёта** это своего рода игральная доска для «настольной игры с маршрутом».

Как и в большинстве других «настольных игр с маршрутом», **зона полёта** состоит из нескольких **точек** и **маршрутов**, соединяющих эти точки.

Точки расположены по всей **зоне полёта** и представляют собой промежуточные пункты пути. Как упоминалось выше, в фазе полёта текущее положение неболёта указывается с помощью жетона неболёта, который всегда находится в одной из **точек**.

Существует четыре типа **точек**: **обычные точки, контрольные точки** а также **старт** и **цель**.

В зоне полёта должны быть две крайние точки, которые соединяются друг с другом маршрутами. Эти две точки называются **стартом** и **целью**.

Старт – это начальная точка зоны полёта. Когда начинается фаза полёта, жетон неболёта сначала помещается в это место. Отсюда корабль начинает двигаться к **цели**.

Наиболее многочисленные точки в зоне полёта, которые не являются ни стартом, ни целью, ни контрольными точками, называются **обычными точками**. Эти точки

74

имеют определённое свойство, называемое **типом события** и помечаются соответствующим образом. Более подробную информацию о **типах событий** читайте в разделе **проверка навигации**, на странице 76.

3. Контрольные точки

Контрольная точка – это особое место, расположенное посреди зоны полёта, которое имеет **тип события** отличный от обычных точек. На этих **контрольных точках** могут происходить заранее подготовленные по сценарию события.

Неболёт, достигнувший **контрольной**

точки, прекращает движение, даже если он ещё не израсходовал всё своё движение. **Контрольные точки** можно считать своего рода знаками «стоп» на игровой доске.

4. Цель

Если **старт** – это начальная точка зоны полёта, то **цель** – это конец зоны полёта. Если неболёт успешно достигает **цели**, то после окончания сцены в этой точке фаза полёта подходит к концу. **Цель**, как и **контрольные точки**, обычно имеют типы **событий** отличающиеся от тех что можно встретить в **обычных точках**.



Течение сцены



Следуя определённой последовательности действий в каждой сцене описывается какие действия выполнял ПИ игрока сцены и с какими событиями они столкнулись. Ниже приводится объяснение процессов, которые должны быть выполнены в сцене. Течение каждой сцены выглядит следующим образом.



Перемещение ПИ

В начале сцены игрок сцены может переместить своего ПИ на карте корабля с квадрата в котором он находится, в другой квадрат. В этом случае игрок сцены должен переместить жетон своего ПИ в нужный квадрат, соединённый проходом с текущим квадратом. Таким образом, ПИ покинет своё текущее местоположение и **переместится** в указанное место.

Квадраты, в которые может быть перемещён жетон персонажа, следуют условиям, описанным в **первоначальном размещении ПИ** (страница 72). Также обратите внимание, что, в отличие от фазы приключения (см. ниже), персонаж, независимо от его **мобильности**, может переместиться в любое место на карте корабля.

Персонажи – это не просто неодушевлённые объекты. Во время путешествия они передвигаются по кораблю чтобы выполнять некую работу, встретится с кем-то или просто следуя зову сердца. Проходя по кораблю, персонажи могут столкнуться с кем-то или вызывать неожиданные драматические события.

После того, как вы переместили ПИ или заявили, что они желают оставаться на своём месте, переходите к **проверке навигации**, описанной ниже.

Проверка навигации

Пока персонажи игроков находятся на борту, неболёт продолжает движение к месту назначения. **Проверка навигации** определяет, как далеко корабль пролетел до **цели** путешествия в течение этой сцены и какие события произошли по пути.

Для выполнения **проверки навигации** игрок сцены бросает 1D6, сверяет результат броска с приведённой ниже **навигационной таблицей** и перемещает жетон корабля на указанное количество шагов по зоне полёта в другую точку, связанную маршрутом с текущей точкой. Таким образом, определяется, насколько неболёт продвинулся к **цели** во время сцены.

Во время этого перемещения невозможно удалиться от **цели** или закончить движение сделав меньше шагов, чем результат выпавший на **навигационной таблице**. В мире есть вещи, которые невозможно контролировать.

Навигационная таблица (1D6)

●	Продвижение на 1 шаг
■	Продвижение на 1 шаг
⬢	Продвижение на 1 шаг
⬢	Продвижение на 2 шага
⬢	Продвижение на 2 шага
⬢	Продвижение на 3 шага

Разветвления маршрута

Во время движения по **зоне полёта** вам встретятся точки, где маршрут разделяется. Когда корабль достигает такого места, **игрок сцены** должен решить, в каком направлении двигаться.

Остаться на месте

Непосредственно перед тем, как выполнить **проверку навигации**, игрок сцены может объявить, что корабль **останется на месте**. В этом случае **проверка навигации** не выполняется, и жетон неболёта не перемещается во время этой сцены.

Во время сцены, в которой выбрано **остаться на месте**, при определении **навигационного события** может быть свободно выбран любой из следующих типов событий: «воздухоплавание», «встреча», «на борту», «неприятности».

Конкретное **навигационное событие**, происходящее в сцене, должно быть определено в соответствии с **таблицей навигационных событий** для выбранного типа события.

Сосредоточиться на управлении

Когда ПИ находится в отсеке из категории **«управление»**, непосредственно перед выполнением **проверки навигации**, игрок сцены может объявить, что его ПИ **сосредоточиться на управлении**.

В этом случае **проверка навигации** не выполняется, а вместо этого игрок сцены может свободно продвинуть жетон неболёта на 1 или 2 шага по зоне полёта.

Однако, если игрок сцены объявляет **сосредоточиться на управлении**, ПИ игрока сцены теряет право на выполнение **действий**, о которых рассказано ниже.

Что происходит при достижении контрольной точки?

Если **цель** или **контрольная точка** достигнута во время движения неболёта с помощью **проверки навигации** или процесса **сосредоточения на управлении**, движение жетона неболёта должно быть остановлено в этой точке, независимо от того, остались ли у корабля ещё несколько шагов в запасе. Это единственное исключение, по которому перемещение жетона корабля может быть остановлено посреди движения без соблюдения результата **навигационной таблицы**.

Навигационные события

Во время воздушного путешествия с ПИ произойдут различные события: они могут быть потрясены великолепным пейзажем или столкнуться с авариями на борту корабля. Такие **навигационные события** произошедшие во время путешествия обрабатываются по следующим правилам.

1. Определение типа события

Навигационное событие происходит, когда неболёт заканчивает движение на **обычной точке** после выполнения процесса **проверки навигации**. **Навигационное событие** – это процесс, который представляет собой различные события, происходя-

щие во время воздушного путешествия.

Вы можете заметить, что каждая **обычная точка** в зоне полёта отмечена определённым символом. Символы представляют **тип события** в этой точке. Вот что обозначает каждый символ.

◇ Воздухоплавание	◎ Встреча
♥ На борту	✕ Неприятности

При выборе маршрута на развилке пути во время **проверки навигации**, рекомендуется учитывать тип события в точке прибытия и использовать это в качестве ориентира для выбора маршрута.

2. Определение навигационного события

Чтобы определить **навигационное событие**, которое произойдёт в сцене, необходимо сверится с **таблицей навигационных событий** на страницах 81–85. Для этого игрок сцены должен бросить 2D6 и сверить результат броска с **таблицей навигационных событий** соответствующего типа.

3. Появление навигационного события

Мастер должен зачитать эффекты, описанные определённым ранее **навигационным событием**, и обработать их соответствующим образом. Чтобы рассказать игрокам, о чём идёт речь, мастер зачитывает название события вместе с его описанием и указанным эффектом или использует событие в качестве отправной точки для создания оригинального описания.

Некоторые события могут иметь катастрофические последствия для корабля и ПИ, но такова суровая реальность воздушного путешествия. Все персонажи должны работать сообща и делать всё возможное для преодоления трудностей, вызванных событиями, вставших на их пути.

Просмотр таблицы навигационных событий

Все игроки могут свободно просматривать **таблицу навигационных событий** для любого типа событий. Если мастер создал оригинальную таблицу событий для сценария, он также может показать её игрокам.

Проверки навигации и навигационные события

Вначале сцены ПИ игрока сцены может переместиться в любое место на корабле.

Дальше бросаем 1D6 для проверки навигации

1 шаг
2 шага
3 шага

Сверьте выпавшее значение с навигационной таблицей

Продвиньте жетон неболёта по зоне полёта на количество шагов, определённое навигационной таблицей!

Я двигаюсь на 3 шага

Обязательно нужно пройти все шаги!

На развилке маршрут движения выбирает игрок сцены

◇ Воздухоплавание Изменения погоды, направления ветра и другие события, влияющие на навигацию неболёта.	◎ Встреча События, связанные с различными встречами во время путешествия.
♥ На борту События, происходившие на борту корабля.	✕ Неприятности События, которые создают препятствия в пути.

Произойдёт событие, соответствующие символу, на который вы переместились.

После обработки этого события игрок сцены может выбрать одно из следующих действий.

Починка

Отдых

Общение

Использование эффекта отсека

Долгое путешествие

Существует также тип события под названием **долгое путешествие**. Это особый тип события, который обычно не появляется в точках в зоне полёта.

Этот тип события показывает, что неболёт не может достичь места назначения и испытывает всё большую нехватку ресурсов во время затянувшегося путешествия.

Если количество сцен, сыгранных во время фазы полёта, превышает **лимит**, то во время определения типа **навигационного события** всегда используется тип события **долгое путешествие**, независимо от типа события установленного в точке, где находится жетон неболёта.

Кроме того, если перед **проверкой навигации** вы выберете **оставаться на месте**, то независимо от выбранного вами типа события, всё равно произойдёт события типа **долгое путешествие**.

В путешествии по морю облаков время играет огромное значение, поэтому важно заранее построить план, чтобы иметь достаточно времени, для того чтобы суметь добраться до места назначения.

Навигационные события на контрольных точках

Как упоминалось ранее, **цели** и **контрольные точки** не имеют типа события. Если во время **проверки навигации** или благодаря действию **сосредоточиться на управление** жетон неболёта достигает **цели** или **контрольной точки**, происходит навигационное событие, заранее установленное мастером для этой точки.

Мастер может создать оригинальное навигационное событие или обыграть одно из событий в таблице иначе, чем в других точках, чтобы дать игрокам понять, что их история продвинулась на шаг вперёд.

Если мастер заранее не создал навигационные события для **цели** или **контрольной точки**, то игрок сцены может выбрать любой из следующих типов событий: «воздухоплавание», «встреча», «на борту», «неприятности». А конкретное навигационное событие должно определяться в соответствии с **таблицей навигационных событий** выбранного типа события.

Использование подсказок

В результате использования эффектов отсеков с ключевым словом **«разведка»**, **навигационных событий** и т.п. неболёт может

получать **подсказки**. **Подсказки** представляют собой информацию, полученную при осмотре окружения или обмена информацией.

Если игроку сцены не нравится полученное **навигационное событие**, он может потратить одну **подсказку**, полученную неболётом, и начать процедуру определения навигационного события заново. Решение потратить подсказку должно быть принято непосредственно перед наступлением последствий навигационного события.

Все полученные **подсказки** теряются в конце текущей фазы полёта.

Выполнение действий

После обработки навигационного события игрок сцены может выбрать одно из **действий**, описанных на странице 79, и выполнить его, тем самым применив указанные эффекты. **Действиями** собирательно называются различные самостоятельные поступки персонажа, предполагающие некую обработку в механике игры, а также право на их выполнение.

В игре существуют различные **действия**, которые ПИ может выполнять во время фазы полёта, однако некоторые из этих действий имеют особые условия, например, требуют, чтобы ПИ находился в определённом отсеке. Более подробную информацию читайте в описании каждого конкретного действия.

Завершение сцены

После выполнения вышеуказанных процедур сцена будет завершена. Конечно, если перед её завершением, вы захотите вновь вернуться к описанию сцены, основываясь на результатах выполненных процессов, вы можете свободно это сделать.

Кроме того, если мастер решит, что сцену пора заканчивать, он может объявить об её окончании.

Окончание фазы полёта

Если жетон неболёта достигает **цели**, то после окончания произошедшей в этой точке сцены заканчивается и фаза полёта. За фазой полёта следует фаза приключения, в которой воздушный корабль ПИ столкнётся с опасностью.

Голубое небо вдруг затянут серые тучи, а порывы ветра начнут сотрясать корабль. Небонавты почувствуют опасность и в спешке примутся за дело.

Действия во время фазы полёта

Ремонт

Можно выполнить, только когда вы находитесь в отсеке, в котором есть **повреждённый** квадрат.

Выполните **проверку ремонта**, используя **умелость / образование: 7**. В случае успеха вы устраняете **повреждения** со всех квадратов в отсеке, в котором вы находитесь.

Общение

Можно выполнить, только когда вы находитесь в отсеке, в котором есть другой персонаж. Вы выбираете любого из этих персонажей в качестве цели. Вы получаете **узу** к выбранному персонажу.

Если у вас уже есть **уза** с этим персонажем, то вы можете снять отметку в графе **поддержка** для этой **узы**.

Отдых

Если отсек, в котором вы находитесь, имеет ключевое слово **комфорт**, то вы

полнив это действие, вы восстанавливаете количество **очков жизни** равное значению **комфорта** отсека. Если у этого отсека нет ключевого слова **комфорт**, то вы восстанавливаете «1» **очко жизни**.

Использование эффекта отсека

Вы можете использовать эффект **ключевого слова** или **эффект полёта** отсека, в котором находитесь. Вы считаетесь **пользователем** выбранного эффекта.

Прочие действия, разрешённые мастером

Действия, предложенные игроком сцены и разрешённые мастером, могут быть выполнены и обработаны согласно решению мастера.

Однако, действия, не требующие затрат времени, например, небольшой разговор с другим персонажем, могут быть выполнены свободно, без траты **действия**.





Таблица навигационных событий



Типы событий

Существует несколько **таблиц навигационных событий**, используемых в зависимости от типа события в точке нахождения неболёта. Каждый тип события имеет следующие характеристики.

Воздухоплавание

Включает события, влияющие на навигацию неболёта, например, изменения погоды или направления ветра.

Эти навигационные события часто имеют эффект перемещения жетона неболёта или изменения типа событий в других точках.

Встреча

Различные события, связанные с тем, что или кого неболёт встречает на своём пути.

Эти навигационные события часто имеют эффекты, связанные с **очками жизни**.

На борту

Описывает события, происходящие на борту неболёта.

Эти навигационные события часто имеют эффекты, связанные с **узами**.

Неприятности

Различные препятствия, с которыми неболёт встречается в пути, например, корабль может попасть в воздушное пространство с плохой погодой.

Эти навигационные события часто могут привести к повреждению корабля.

Плохие состояния

В результате некоторых навигационных событий персонажи могут получить различные неприятные последствия, например, **травму** или **простуду**. Подобные последствия, оказывающие негативное влияние на персонажа, называются **плохими состояниями**.

Поймал плохое состояние!

Когда происходит **навигационное событие** с эффектом **плохого состояния**, персонаж игрока сцены получает указанное состояние. Когда персонаж получает **плохое состояние**, найдите на листе персонажа графу соответствующего плохого состояния и поставьте в ней отметку.

Продолжительность эффекта плохого состояния

Персонаж, страдающий от **плохого состояния**, испытывает эффекты, описанные в вызвавшем его навигационном событии. Эти эффекты не снимаются в конце сцены, а длится до тех пор, пока **плохое состояние** не будет снято.

Плохое состояние снимается в конце следующей фазы приключения.

Дублирование плохого состояния

Эффекты **плохого состояния**, вызванные одинаковыми **навигационными событиями**, не накладываются друг на друга. Однако, если персонаж получает **плохие состояния** от двух разных **навигационных событий**, он будет страдать от обоих эффектов.



Таблица навигационных событий: воздухоплавание (2D6)

#	Событие	Эффект и описание
2	Воздушная болезнь	Плохое состояние. Ваша мобильность снижена на «1», и вы не можете выполнить рывок (стр. 90) до конца следующей фазы приключения. <i>Когда я нахожусь в небе, покачиваясь на ветру, я чувствую, что будто становлюсь одним целым с этим миром. Одно только воспоминание об этом заставляет меня ахнуть.</i>
3	Турбулентность	В следующей сцене, независимо от результата броска по навигационной таблице , расстояние, пройденное неболётом при проверке навигации , будет равно 1 шагу. <i>Потоки ветра в этой области – это просто сума сойти! Неболёту не получится спокойно лететь вперёд с попутным ветром. Придётся двигаться не спеша, с осторожностью.</i>
4	Внезапная смена погоды	Мастер выбирает две любые точки в зоне полёта. Тип навигационного события этих точек изменён на «неприятности». <i>Погода в небесном океане капризна. Конечно вы понимаете, что изменения погоды остановить невозможно. Но все же хотелось бы, чтобы она не менялась вот так...</i>
5	Шторм	В следующей сцене невозможно будет выполнить проверку навигации или сосредоточиться на управлении . <i>Кап-кап, капли дождя бьются в окно. В такую погоду неболёт не сможет продолжить путешествие. Чашка чая в это время была бы кстати... Но к сожалению погода не располагает к чаепитию.</i>
6	Воздушный поток -1	Верните жетон неболёта на один шаг назад. <i>Воздушные потоки, обдувающие неболёт, не всегда могут быть на стороне небонавтов. Попутный ветер для одного, может оказаться встречным ветром для кого-то другого.</i>
7	Спокойное небо	Это навигационное событие не имеет определённого эффекта. <i>Воздушное пространство с хорошей видимостью. Направление ветра стабильно, и неболёт не будет отклоняться от курса. Летя по приятному голубому небу корабль прокладывает путь сквозь белые облака.</i>
8	Воздушный поток +1	Продвиньте жетон неболёта на один шаг вперёд. <i>Воздушное пространство, в котором присутствует мощное однонаправленное течение воздушных потоков. Иногда ветра помогают небонавтам, иногда мешают. Основное правило воздушных путешествий – всегда знать, какие ветра дуют в том или ином воздушном пространстве.</i>
9	Хороший курс	Неболёт получает 1 подсказку . <i>Здесь отличная видимость. Над воздушным океаном не видно ни облачка, ни один воздушный обитатель не мешает на пути. Отличный шанс изучить окрестности и подготовиться к дальнейшему путешествию.</i>
10	Порыв ветра +1	Продвиньте жетон неболёта на один шаг вперёд. Затем проверьте тип навигационного события в точке, где теперь находится жетон неболёта, сделайте бросок на соответствующей таблице навигационных событий и примените выпавший эффект. <i>Внезапно неболёт попадает в сильный порыв ветра. Кораблю удаётся оправиться, не опрокинувшись, но, похоже, вы отклонились от намеченного курса. Что-то может случиться. Лучше быть начеку.</i>
11	Торговые ветры	Во время проверки навигации в следующей сцене, можно выбрать любой результат из навигационной таблицы , без броска кубов. <i>Вы попали в воздушное пространство, которое неболёты предпочитают использовать в качестве воздушной трассы. Здесь проходят воздушные потоки со стабильным направлением ветра.</i>
12	Воздушный поток +2	Продвиньте жетон неболёта на два шага вперёд. <i>Если вы сможете удачно попасть в нужный воздушный поток, то неболёт будет работать сверх своих возможностей. Держать курс! Такими темпами мы достигнем места назначения раньше, чем планировали.</i>

Таблица навигационных событий: встреча (2D6)

#	Событие	Эффект и описание
2	Простуда	Плохое состояние. До конца следующей фазы приключения все ваши сильные характеристики больше не считаются сильными . <i>Наверное, всему виной ваша вахта на холоде? Или может быть еда? Если уж вам было суждено простудиться, по крайней мере, лучше бы это случилось до вылета.</i>
3	Рассерженный небесный кит	Неболёт получает D46(турбулентность)/1 повреждения. <i>Даже воздушные киты, любимцы небонавтов, иногда бывают в плохом настроении. Если вы приблизились к нему в такой момент, можно сказать лишь то, что вам не повезло. Соболезную вашему горю.</i>
4	Смутьян	Ваши очки жизни уменьшаются на «3». <i>Э-эээ, нет! Что ты наделал!</i>
5	Враждебный небесный обитатель	Неболёт получает D/3 повреждения. <i>Небесные обитатели не всегда дружелюбны к неболётам. Вторгнувшийся в их среду обитания корабль может ожидать неприятная встреча.</i>
6	Инспекция	Вы не можете выполнять никакие действия в этой сцене. <i>Огромная тень падает на ваш неболёт. Это крейсер Королевских воздушных сил, в несколько раз превышающий по размерам ваш корабль. «Да здравствует её величество Королева!» – салютуют вам солдаты в красных мундирах, и заваливают вас бумажной работой. А ведь вы хотели заняться чем-то полезным...</i>
7	Живописный вид	Все персонажи на неболёте восстанавливают «1» очко жизни . <i>Путешествие по воздушному океану может одарить вас невообразимыми зрелищами. Море облаков, окрашенное в пунцовый цвет заходящим солнцем, или стая небесных дельфинов, выпрыгивающих из облака. Однажды увидев такую прекрасную картину, она навсегда останется отпечатана в вашем сердце. Эти живописные виды помогают небонавтам осознать истинный смысл их воздушного путешествия.</i>
8	Небесный кит	Все персонажи на неболёте восстанавливают 1D6 очков жизни . <i>Огромный небесный кит поднимается из моря облаков, издаёт характерный вой, а затем медленно, словно падая, вновь погружается в облака – такое зрелище не часто увидишь. От этой величественной картины невозможно оторвать глаз.</i>
9	Большой улов	Увеличивает максимальное количество очков жизни всех персонажей на неболёте на «2». Этот эффект не дублируется. <i>Рой летающих кальмаров! Наверное, их привлёк свет, струящийся из окон неболёта. Пришло время закинуть сеть. Сегодня у нас на ужин будет много свежих кальмаров.</i>
10	Воздушный поток +1	Продвиньте жетон неболёта на один шаг вперёд. <i>Воздушное пространство, в котором присутствует мощное однонаправленное течение воздушных потоков. Иногда ветра помогают небонавтам, иногда мешают. Основное правило воздушных путешествий – всегда знать, какие ветры дуют в том или ином воздушном пространстве.</i>
11	Госсамер	Выберите один отсек на карте корабля. Если отсек имеет ключевое слово «ком-форт» , то его значение увеличивается на «1» до конца этой сессии. <i>Вам встретился большой, мягкий и пушистый небесный обитатель. Его мех настолько мягок на ощупь, что его используют даже для отделки мягкой мебели для дворянства. Если его поймать и приручить, Госсамер обеспечит вам успокаивающий отдых.</i>
12	Усакоптер	Вы восстанавливаете «3» очка жизни . <i>Небесный обитатель похожее на кролика, летит по воздуху, вращая ушами, и все время смотрит на вас. Милый то он конечно милый, но что это вообще такое!?</i>

Таблица навигационных событий: на борту (2D6)

#	Событие	Эффект и описание
2	Похмелье	Плохое состояние. До конца следующей фазы значение провала всех проверок увеличивается на «1».
		<i>Хорошо проведенное с друзьями время, великолепные, невиданные прежде пейзажи. Путешествие по небу полно того, что делает выпивку вкуснее. Вот так и получается, что похмелье – это одна из многих опасностей, подстерегающих в воздушных путешествиях, такая же как штормы и воздушные пираты. Все они вызывают головную боль.</i>
3	Потеря лица	Все персонажи на корабле ставят отметку в графу поддержка в их узу с вами.
		<i>Ты... ну ты чо, на самом то деле...?</i>
4	Накал страстей	Выберите 1 любого персонажа на корабле. Затем выбираете отсек на корабле, с двумя или более нижними квадратами, в котором нет персонажа. Вы перемещаете себя и выбранного персонажа на любые два нижних квадрата этого отсека. В этой сцене вы не можете выполнять никаких действий, кроме «Общение». (Если вы не выбрали ни один отсек, то во время этой сцены персонаж не сможет перемещаться, и выполнять никаких действий).
		<i>Вам нужно было как-то скоротать время. Вы показали свою «карту», и они включились в игру. Победитель счастлив, а проигравший расстроен – это всё, что вам нужно было помнить.</i>
5	Я видел...	Выберите любую из ваших уз . Вы теряете её.
		<i>У каждого есть свой секрет или два, которые хочется скрыть. Не стоить винить их. И не ваша вина в том, что вы случайно увидели это. Это было просто невезение. Хорошо?</i>
6	Ссора	Выберите любую из ваших уз и поставьте отметку в графу поддержка этой узы. Если во всех ваших узях уже стоит отметка в поддержке , то вместо этого вы теряете 1D6 очков жизни .
		<i>Нередко командная работа нарушается из-за мелких дразг. Отношения в команде иногда способны испортить день. Тем не менее, ссора с другом всё же лучше, чем не иметь рядом никого, с кем бы можно было поссориться.</i>
7	Болтовня	Во время этой сцены, когда вы выполняете действие общение , вы можете выбрать в качестве цели персонажа, находящегося в другом отсеке.
		<i>Через голосовые трубки, проложенные по кораблю можно общаться с любым человеком на борту. Это оборудование для экстренных ситуаций, но с его помощью можно и просто непринуждённо поболтать.</i>
8	Красивая сегодня луна...	Выберите одного персонажа на борту корабля. Вы получаете узу с этим персонажем.
		<i>В ночном небе светит жёлтая, полная луна. Внутри неболёта всегда шумно из-за звуков работы машинного отделения, но почему-то, когда смотришь на луну, ощущаешь некое спокойствие.</i>
9	Подарок	Выберите одного персонажа на корабле. Этот персонаж получает узу с вами.
		<i>Шоколадные конфеты в красивой обёртке, чай любимой марки или украшение, подаренное без задней мысли. Счастье ведь строится из подобных безделушек и чьих-то мыслей о вас.</i>
10	Воздушный поток +1	Продвиньте жетон неболёта на один шаг вперёд.
		<i>Воздушное пространство, в котором присутствует мощное однонаправленное течение воздушных потоков. Иногда ветра помогают небонавтам, иногда мешают. Основное правило воздушных путешествий – всегда знать, какие ветра дуют в том или ином воздушном пространстве.</i>
11	Памятная дата	Все персонажи на борту корабля получают узу с вами.
		<i>Сегодня, с самого утра, все как-то обходят вас стороной. Когда вы пытаетесь поговорить с ними, они уходят от ответов, и кажется, что-то обсуждают за вашей спиной. Мне это не нравится. Наверное, я сделал что-то не так. Стоп, кстати, а ведь сегодня же мой...</i>
12	Вечеринка	Каждый персонаж на борту корабля выбирает одного персонажа и получают узу с ним.
		<i>Давайте не будем сегодня работать! Бочонок, полный пива, и любимое вино капитана. Сегодня на столе всегда найдётся что выпить и чем закусить.</i>

Таблица навигационных событий: неприятности (2D6)		
#	Событие	Эффект и описание
2	Травма	Плохое состояние. До конца следующей фазы максимальное значение ваших очков жизни становится равно «5». Ваше текущее значение очков жизни так же уменьшается до «5».
		<i>Травмы никогда не становятся причиной для прекращения путешествия. Но чтобы вы ни делали, острая боль, которую вы будете испытывать, обязательно станет вам помехой. Для вас это путешествие уже не будет таким же спокойным, как раньше.</i>
3	Катастрофа	Неболёт получает D/5 повреждения. К этому повреждению нельзя применить эффекта навыка «маневрирование» .
		<i>В небесных путешествиях вы обязательно столкнётесь с ситуациями, которые не зависят от вас. Как вы будете действовать в таких ситуациях? Просто молиться, потому что ничего не можете сделать? Конечно нет. Как бы то ни было, вы все равно должны что-то сделать.</i>
4	Буйство природы	Неболёт получает D/4 повреждения. К этому повреждению нельзя применить эффекта навыка «маневрирование» .
		<i>Люди на Башне верят, что однажды человечество будет господствовать над природой. Ни у одного небонавта, испытавшего силу природы на собственной шкуре, подобных мыслей не возникает.</i>
5	Шторм	В следующей сцене невозможно будет выполнить проверку навигации или сосредоточиться на управлении .
		<i>Кап-кап, капли дождя бьются в окно. В такую погоду неболёт не сможет продолжить путешествие. Чашка чая в это время была бы кстати... Но к сожалению погода не располагает к чаепитию.</i>
6	Удар молнии	Неболёт получает D/3 повреждения. К этому повреждению нельзя применить эффекта навыка «маневрирование» .
		<i>Внезапно неболёт озаряет вспышка света и сотрясает чудовищный шум. Не успеете вы осмотреться, чтобы понять, что происходит, как вокруг корабля начинают сверкать молнии, и в ноздри ударяет запах гари. Дела плохи. Нужно срочно убираться из этого воздушного пространства!</i>
7	Внезапная буря	Неболёт получает D/3 повреждения.
		<i>Стараясь не пасть жертвой бури, неболёт пронесится сквозь бушующие ветра на максимальной мощности. Двигатель раскалён докрасна, а выпускаемый им пар затягивает машинное отделение белой пеленой. ... Давай, давай...! Я не хочу упасть в облака в таком месте!</i>
8	Вестник бури	В следующей сцене тип навигационного события меняется на «неприятности», даже если вы выберете остаться на месте .
		<i>Внезапно перед вами появляется чёрное облако. Игла барометра стремительно падает, сигнализируя вам и вашему экипажу о тревожном предзнаменовании. Вам не остаётся ничего другого, кроме как готовиться к грядущим неприятностям.</i>
9	Шторм	В следующей сцене невозможно будет выполнить проверку навигации или сосредоточиться на управлении .
		<i>Кап-кап, капли дождя бьются в окно. В такую погоду неболёт не сможет продолжить путешествие. Чашка чая в это время была бы кстати... Но к сожалению погода не располагает к чаепитию.</i>
10	Воздушный поток +2	Продвиньте жетон неболёта на два шага вперёд.
		<i>Это воздушное пространство считается опасным, но вы не сможете называть себя профессионалом, если не готовы справиться с ветрами такой силы. И вам это действительно удаётся. Вот так небонавты и делают свою работу.</i>
11	Бушующие небеса	Выполните проверку телосложение / чувства: 7 3 раза. За каждую неудачу неболёт получает D/3 повреждения.
		<i>Даже если это не специально, это всё равно перебор! Вы понимаете, что корабль оказался в самом центре шторма. Пройти через такое – совсем не то же самое, что просто справиться с турбулентностью!</i>
12	Центр пониженного давления	Выполните проверку телосложение / чувства: 9 . До тех пор, пока вы не добьётесь успеха в этой проверке, жетон неболёта не сможет перемещаться по зоне полёта, и навигационным событием в следующей сцене автоматически становится «центр пониженного давления». Независимо от результата проверки, после её выполнения, неболёт получает D/4 повреждения. К этому повреждению нельзя применить эффекта навыка «маневрирование» .
		<i>На ваше пути огромное, похожее на водоворот облако. Как только вы приближаетесь к нему, неболёт начинает затягивать в этот небесный водоворот и, если вы хоть на мгновение отпустите штурвал, облако поглотит корабль. Перед лицом этой непомерной мощи, вы не можете отделаться от мысли, что будто это не природное явление, а настоящий гигантский дракон атакует ваш корабль.</i>

Таблица навигационных событий: долгое путешествие (2D6)

#	Событие	Эффект и описание
2	Лихорадка	Плохое состояние. До конца следующей фазы, во время выполнения любой проверки ваши очки жизни уменьшаются на «1». <i>«Давайте пойдём в обход!» Вы почему-то наслаждаетесь всем происходящим. Такое чувство, что всё, чтобы вы сейчас не сделали обязательно сработает. А даже если и не сработает, вы не будете против.</i>
3	Напряжённая атмосфера	Все персонажи на борту корабля ставят отметку в графу поддержка во всех своих узах . <i>Никто не виноват в произошедшем. Или можно сказать, что это вина каждого из вас. Но ведь нужно всё-таки обвинить в этом кого-то...</i>
4	Проблемы с двигателем	Выберите один отсек из категории «машинное отделение» . Затем выберите один не повреждённый квадрат в этом отсеке. Этот квадрат становится повреждён . <i>Бум!</i>
5	Дефицит продовольствия	Очки жизни всех персонажей на борту корабля уменьшаются на «2». <i>Перед вами одна консервная банка. Вы стоите вокруг неё, уставившись друг на друга. Даже если у вас получится украсть её, какой от этого толк?</i>
6	Износ	Квадрат, в котором вы находитесь, становится повреждён . Это повреждение не уменьшает ваши очки жизни . <i>Вы думали, что в последнее время, слышите слишком много скрипов. Вы думали, что когда-нибудь, придётся это отремонтировать. Но вы не думали, что оно возьмёт вот так и внезапно сломается. Нет, правда!</i>
7	Пока что всё в порядке	Это навигационное событие не имеет определённого эффекта. <i>Пока что на корабле достаточно всего, чтобы безопасно продолжать путешествие. Но все же вы не можете отделаться от беспокойства. Ситуация безопасна, но не спокойна.</i>
8	Спешка	Во время этой сцены вы не можете выполнять никаких действий. Вместо этого вы перемещаете жетон неболёта на один шаг. <i>«Давайте поспешим». Вся команда разделяет это чувство нетерпения. Нет времени, чтобы расслабляться и наслаждаться путешествием. Время для этого уже давно прошло.</i>
9	Эпидемия	Выберите одно из: «воздушная болезнь» (стр. 81), «простуда» (стр. 82), «похмелье» (стр. 83) или «травма» (стр. 84). Все персонажи на борту корабля получают указанное плохое состояние . <i>Самое мерзкое в болезнях, это то, что иногда они передаются от человека к человеку. Эпидемия на земле – это плохо, но, когда она происходит в небе, это просто ужасно. Ах, неужели небеса отвернулись от вас?</i>
10	Воздушный поток +1	Продвиньте жетон неболёта на один шаг вперёд. <i>«О чёрт!» Вы находите воздушное течение с попутным ветром. Для вас, кому нужно, как можно быстрее, добраться до места назначения, нет на свете ничего лучше этого попутного ветра.</i>
11	Почему именно сейчас...	Игрок сцены бросает кубы чтобы определить событие, используя «таблицу навигационных событий: неприятности». Выпавшее навигационное событие происходит. <i>Неважно, сколько у вас проблем, природе это безразлично. Неприятности приходят без предупреждения и доставляют вам ещё больше хлопот.</i>
12	Кораблекрушение	При наступлении этого навигационного события сессия подходит к концу. Всем спасибо за игру. <i>После этого вы больше никогда не вернулись на Башню. Возможно, вы попали в шторм, на вас напали воздушные пираты или небесные обитатели. Больше не осталось никого, кто бы знал, как вы закончили свой путь.</i>

歯車の塔の探空士
Flight ФАЗА
ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Надвигаются многочисленные неприятности

Что такое фаза приключения?

Нет нужды говорить, что путешествие на неболёте – это не сплошное веселье. Свирепые шторм, нападения воздушных пиратов или внезапный отказ двигателя – всё это серьёзные опасности, подстерегающие в воздушном океане. Воздушное путешествие небонавтов полно таких опасностей.

В «Небонавтах с заводной башни» подобные проблемы называются «приключениями» и решаются в фазе приключения, которая отличается от фазы полёта и имеет свои особые правила и порядок действий.

Далее вы найдёте описание необходимых процессов и процедуры игры в фазе приключения.

Типы фаз приключения

Фазы приключения можно разделить на два основных типа: «боевая фаза», в которой применяются «правила боя», описанные на странице 92, и «обычная фаза приключения», в которой правила боя не применяются. Эти два типа фаз приключения используется в зависимости от того, какая опасность грозит неболёту.

Цель фазы приключения

Цель фазы приключения – завершить каждый **этап** приключения и закончить приключение за одну фазу. Во время фазы приключения каждый ПИ будет выполнять действия в формате **раундов** и **ходов**. Как обычно, все незнакомые термины будут объяснены далее в этом разделе.

Подготовка к фазе приключения

Подготовка листа приключения

Фаза приключения как правило происходит сразу после фазы полёта. Когда фаза полёта заканчивается и начинается фаза приключения, мастер достаёт заранее подготовленный **лист приключения**.

Мастер не обязан в этот момент раскрывать игрокам полное содержание листа приключения. Рекомендуется, чтобы мастер зачитывал игрокам его содержание по мере необходимости.

Проверка карты корабля

После подготовки листа приключения все участники игры должны ещё раз посмотреть на лист неболёта, использованный в фазе полёта. Жетоны всех персонажей должны оставаться на своих местах. Жетоны персонажей нельзя переместить на другие квадраты на карте корабля. Беда всегда приходит внезапно, и ПИ никогда не могут быть заранее полностью готовы к фазе приключения.

Полётный лист и жетон неболёта не используются в фазе приключения, поэтому вы можете убрать их. Если на столе останется место, будет неплохой идеей передвинуть полётный лист так, чтобы все участники могли поглядывать на него.

Остаток флогистона

Неболёт приводятся в движение постоянным сжиганием алхимического топлива – флогистона. С какими бы трудностями вы ни столкнулись, пока корабль находится в небе, вы не сможете заглушить котёл парового двигателя.

В фазе приключения неболёту присваивается значение **остаток флогистон**. Это значение показывает, сколько флогистона остаётся в двигателе. **Остаток флогистона** неболёта в начале фазы приключения равен его **экономии топлива**.

Чтобы все игроки могли следить за текущим значением **остатка флогистона**, поместите жетон на соответствующее значение на **счётчике флогистона** на листе неболёта.

Установка лимита

Как и фаза полёта, фаза приключения также имеет **лимит**, который представляет собой приблизительное ограничение по времени. Так же как во время фазы полёта, мастер должен объявить игрокам установленное значение **лимита** для этой фазы приключения.

Раунды и ходы

Фаза приключения проходит в течение нескольких временных единиц, называемых **раундами**.

В целом, структура раунда не отличается от структуры сцены: во время каждого раунда все персонажи выполняют и отыгрывают действия, в порядке очереди называемой **ходом**.

Основное различие между **сценой** и **раундом** заключается в том, что сцена охватывает относительно длительный период времени, от нескольких часов до нескольких дней, в то время как раунд охватывает короткий период времени, от нескольких секунд до минуты. В моменты неприятностей ситуация меняется очень стремительно и от небонавтов требуется быстро принимать правильные решения. Поэтому действия, которые персонаж может предпринять в сцене, и действия, которые можно предпринять в раунде, отличаются.

Завершение действия

Как и во время сцены, во время раунда, игрок, завершивший свой ход, должен поместить куб в графу «заметки» своего листа персонажа. Это означает, что игрок уже **завершил действие**.

Порядок хода

Как правило, в каждом раунде, каждый персонажа, участвующий в фазе приключе-

ния, имеет право на один ход. В фазе приключения игроки могут свободно обсуждать и решать, очерёдность хода в данном раунде.

Приключения

Проблемы, с которыми ПИ сталкиваются в фазе приключения называются **приключениями**. Приключение состоит из следующих элементов.

Этапы

Приключения обычно состоят из нескольких стадий, называемых **этапами**.

Этап – это набор процедур, которые необходимо завершить для преодоления проблемы лежащей в основе приключения. Например, если приключение состоит в том, чтобы «пережить шторм», то **этапы** могут быть следующими: «оценить размер штормового фронта», «определить направление ветра» и «выполнить манёвр, чтобы уклониться от шторма».

Этапы выполняются последовательно, и если вы сможете пройти их все, то успешно завершите приключение. **Этап** считается **пройденным**, когда вы завершили процесс, установленный для этого **этапа**, и готовы перейти к следующему **этапу**.

Этапы, составляющие приключение, имеют определённый порядок, в котором они должны быть выполнены. n-й этап приключения называется «этап n». Например, если это первый этап приключения, он называется «этап 1».

Задачи

Задачи – это действия, необходимые для преодоления каждого этапа приключения. Когда вы выполнили все **задачи**, установленные для этапа – вы выполнили этот этап. Если этап состоит из нескольких задач, то игроки вольны выбирать, в какой последовательности выполнять задачи.

Чтобы выполнить **задачу**, кто-то из персонажей, должен успешно выполнить определённую проверку, находясь в определённом отсеке.

Эта проверка называется **проверкой выполнения задачи**. Как правило, для того, чтобы персонаж мог выполнить **проверку выполнения задачи**, он должен объявить об этом в качестве **действия**, которое он будет выполнять в этот **ход**.

Эффекты этапа

Эффекты этапа – это различные негативные явления, установленные для каждого **этапа** приключения, которые причиняют вред небольшому и находящим на нём персонажам.

Они могут варьироваться от нанесения повреждений кораблю или определённым персонажам до особых эффектов, воздействующих на определённые отсеки небольшого.

Эффекты этапа применяются в начале каждого раунда во время фазы приключения.

Эффекты этапа меняются по мере выполнения **этапов** приключения, поэтому

если вы столкнулись с особенно неприятным **эффектом этапа**, лучше всего как можно быстрее завершить этот этап.

Лист приключения

Все элементы приключения, такие как **этапы** и **эффекты этапов**, описаны на **листе приключения**.

Как правило, во время фазы приключения содержание будущих этапов не раскрывается игрокам. Если вы все-таки решили раскрыть информацию игрокам, показав им часть листа приключения, то прежде убедитесь, что вы не раскроете важную информацию, о которой не идёт речь в данный момент.

Течение раунда

Процесс фазы приключения разделяется на **раунды**. Каждый раунд проходит в соответствии со следующей процедурой.

Течение раунда



Обновление этапа

Когда начинается новый раунд, мастер проверяет, были ли к концу предыдущего раунда выполнены все **задачи** текущего **этапа**. Если все задачи были выполнены, то этап завершен и начинается новый этап.

В таком случае мастер должен зачитать описание этапа с листа приключения и рассказать игрокам, в чём состоит этот этап. После этого мастер должен огласить **эффект этапа** и его **задачи**.

Обратите внимание, что, как правило, даже если все задачи, установленные для текущего этапа, будут выполнены и этап будет завершен в середине раунда, новый этап не начнется до того момента, пока не начнется следующий раунд. Другими словами, за один раунд возможно выполнить задачи только одного этапа.

Обработка эффекта этапа

После шага обновления этапа мастер должен огласить эффекты текущего этапа и обработать их. Что делать, если небольшой поврежден в результате **эффекта этапа**, смотрите на странице 93.

Обработка хода каждого персонажа

Теперь, когда ПИ смогли на своей шкуре оценить эффект этапа, наступает очередь персонажей предпринимать действия чтобы справиться с ним. В это время все персонажи участвующие в этой фазе приключения, включая ПИ, могут выполнить одно действие в свой ход.

Игроки должны обсудить очерёдность хода и решить, кто из персонажей будет действовать первым, а затем выполнить свои ходы.

В каждый ход персонаж может выполнить **перемещение** и **действие** по одному разу в любом порядке. К сожалению, ни **перемещение** ни **действие** невозможно выполнить дважды за один ход, за исключением тех случаев, когда это позволяет сделать эффект какого-либо навыка.

Отказ от хода

Персонаж может объявить, что он не будет делать ход в раунде. В этом случае персонаж немедленно переходит в состояние **действие завершено**.

Кроме того, в течение раунда персонаж, отказавшийся от хода, может избавиться от состояния **падение** и дополнительно восстановить «1» **очко жизни**.

Перемещение

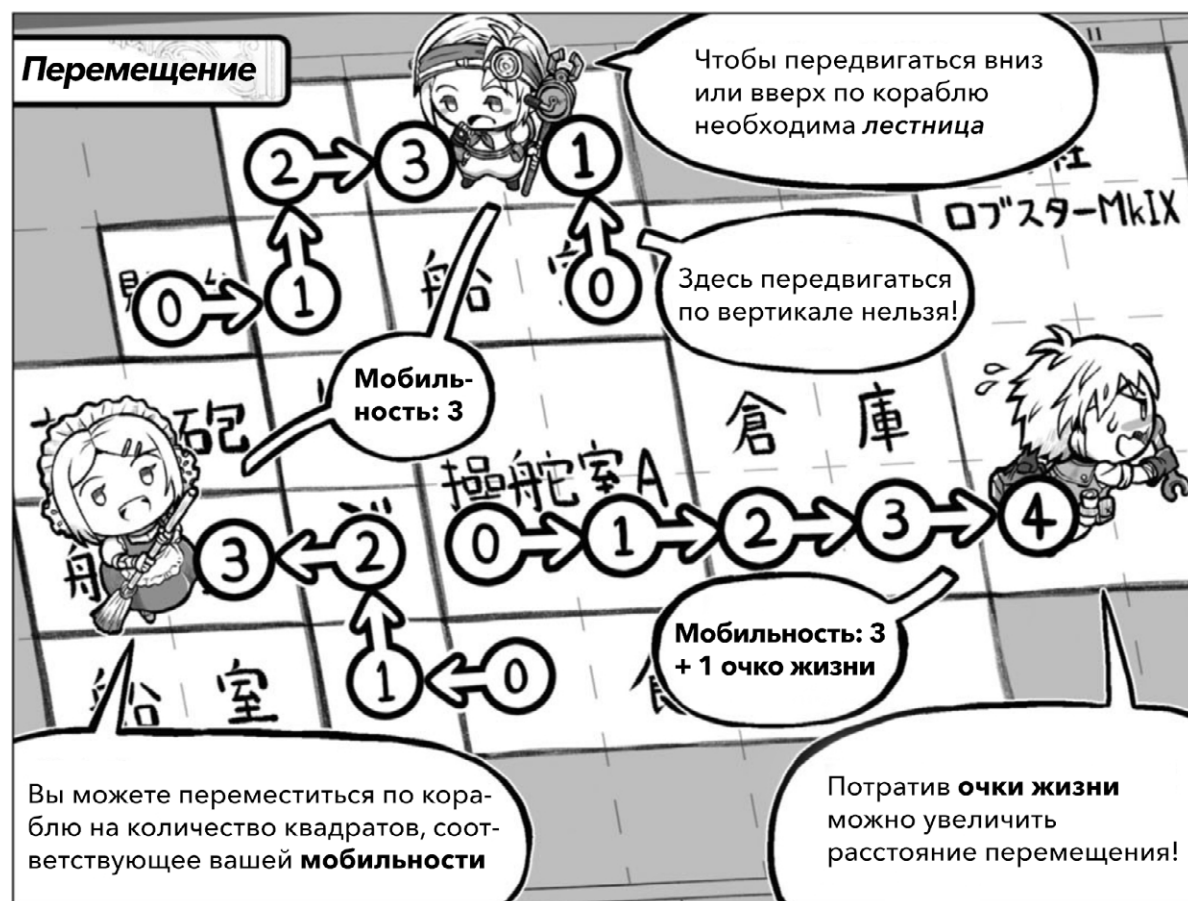
С помощью **перемещения**, выполняющий ход персонаж, может перейти в другой квадрат на карте корабля.

Перемещение позволяет передвинуть жетон персонажа на карте корабля по **проходам**, вплоть до квадрата, находящегося на расстоянии, равном **мобильности** персонажа.

Обратите внимание, что, в отличие от фазы полёта, существует ограничение на то, как далеко вы можете переместиться по карте корабля. Это означает, что переместить персонажа из одного конца карты корабля в другой за один ход будет трудно.

Ограничения перемещения

- Как правило, персонажи могут перемещаться только по квадратам, которые соединяются друг с другом **проходом**, как это определено на странице 49. То есть, в квадратах где нет «**лестницы**» персонаж может перемещаться только влево или вправо.
- Персонажи не могут заканчивать своё перемещение в квадратах, уже занятых другими персонажами.
- Во время своего перемещения персонажи не могут проходить через квадраты, занятые враждебными персонажами.
- Когда персонаж входит в **повреждённый** квадрат, он должен закончить своё перемещение в этом квадрате.



Падение

Если во время фазы приключения, в результате **перемещения**, либо по какой-либо другой причине, персонаж оказывается в квадрате, который не является нижним квадратом отсека, он немедленно **падает**.

Падающий персонаж должен немедленно переместиться в нижний квадрат отсека, расположенный под ним, и закончить своё движение в этом квадрате.

В этот момент, необходимо бросить количество кубов равное количеству пройденных в процессе **падения** квадратов. **Очки жизни** персонажа уменьшаются на сумму выпавших кубов.

Если в квадрате, на который **падает** персонаж, уже есть другой персонаж, то в этом квадрате, в качестве исключения будет находиться два персонажа. Подробнее смотрите в разделе «несколько персонажей в одном квадрате» ниже.

Рывок

Во время перемещения персонаж может увеличить пройденное расстояние, уменьшив свои **очки жизни** на любое количество очков, если это не опустит их до «0» или ниже. Это правило называется **рывок**.

Если вам во что бы то ни стало нужно попасть в какой-то квадрат во время этого раунда, то вы можете добежать до туда пожертвовав своим здоровьем. Если это спасёт ваших товарищей, **рывок** будет стоить затраченных усилий.

Несколько персонажей в одном квадрате

Как правило, вы не можете намеренно переместить жетон персонажа в квадрат, где уже присутствует другой персонаж. Однако, если персонаж вынужден переместиться на определённый квадрат из-за **падения** или какого-то другого эффекта, и в этом квадрате уже есть другой персонаж, то в этом квадрате одновременно будут находиться два персонажа.

В таком случае находящиеся в квадрате персонажи не могут выполнять никаких действий, до тех пор, пока в квадрате не останется только один персонаж. Это правило также относится к действиям в фазе полёта, поэтому лучше решить эту проблему как можно скорее.

Действия

Как и в фазе полёта, персонаж может выполнить только одно **действие** за ход. Однако действия, которые могут быть выполнены во время хода в фазе приключения, отличаются от тех, которые можно выполнить в сцене во время фазы полёта. Смотрите страницу 91, чтобы узнать, какие действия можно выполнять в фазе приключения.

В частности, обратите внимание, что действия **ремонт** в фазе полёта и фазе приключения отличаются. Эта разница может немного запутать вас, поэтому, пожалуйста, внимательно разберитесь в этом.

Обработка остатка флогистона

После того, как все персонажи участвующие в фазе приключения сделали ход или объявили, что не будут делать ход в этом раунде, **остаток флогистона** неболёта уменьшается на «1». Если в результате этого значение **остатка флогистона** достигает «0», корабль переходит в состояние **кончился флогистон**, описанное ниже.

Кончился флогистон

Кончился флогистон – это особое состояние, которое действует на неболёт до тех пор, пока значение **остатка флогистона** не достигнет «1» или больше, например, с помощью выполнения действия **разогреть котёл**, описанного на странице 91.

На неболёте, у которого **кончился флогистон** возникают следующие два эффекта.

Повреждение отсеков

В каждом раунде, вместо уменьшения **остатка флогистона**, мастер выбирает квадрат в любом отсеке корабля из категории **«машинное отделение»**, который ещё не был **повреждён**. Выбранный квадрат становится **повреждён**.

Увеличение значения провала

Когда у неболёта **кончается флогистон**, **значения провала** проверок всех персонажей, находящихся на этом корабле, увеличивается на «1».

Конец раунда

Как только все вышеперечисленные шаги будут выполнены, раунд подходит к концу. Если к этому моменту все **задачи** последнего этапа приключения выполнены, фаза приключения с успехом завершается. Поздравляю, небонавты преодолели это испытание.

В противном случае, мастер объявляет о начале нового раунда и снова повторяет все шаги процесса. Нависающая над не-

болётом угроза будет продолжать строить козни на пути небонавтов.

Превышение лимита

Если количество раундов, проведённых с начала фазы приключения, превысит значение **лимита**, то в конце каждого раунда все персонажи, участвующие в этой фазе, теряют «1» **очко жизни**. Если вы не примете эффективных мер до того, как истощите свои силы – всё будет кончено.



Действия в фазе приключения



Ремонт

Это действие можно выполнить, если вы находитесь в отсеке, в котором есть **повреждённый** квадрат.

Выполните **проверку ремонта**, используя **умелость** / **образование: 7**. В случае успеха вы устраняете **повреждения** в одном из **повреждённых** квадратов в отсеке, в котором вы находитесь.

Выполнение задачи этапа

Это действие можно выполнить, если вы находитесь в отсеке, который соответствует условиям, описанным в **задаче** текущего этапа приключения.

Выберите одну из **задач** текущего этапа и выполните описанную в ней **проверку выполнения задачи**. В случае успеха вы выполняете поставленную задачу.

Использование эффекта отсека

Вы можете использовать эффект **ключевого слова** или **эффект приключения** отсека, в котором находитесь. Вы считаетесь **пользователем** выбранного эффекта.

Разогреть котёл

Это действие можно выполнить, если вы находитесь в отсеке категории «**машинное отделение**». **Остаток флогистона** небольшого возвращается к значению, равному значению **экономии топлива**.

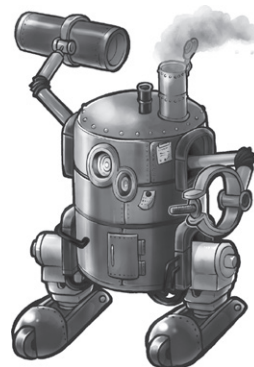
Пожаротушение

Это действие можно выполнить, если вы находитесь в отсеке, в котором горит **пожар**.

Выполните **проверку пожаротушения**, используя **телосложение** / **образование: 7**. В случае успеха вы устраняете **пожар** в отсеке, в котором вы находитесь.

Прочие действия, разрешённые мастером

Как и в фазе полёта, игроки могут предложить мастеру определённые действия, и с его разрешения, они могут быть выполнены и обработаны подходящим образом. Однако стоит учитывать, что, в отличие от фазы полёта, в фазе приключения раунд длится от нескольких секунд до минуты, поэтому мастер должен разрешать выполнение только тех действий, которые могли бы уложиться в этот короткий промежуток времени.



Нас подбили!

Процесс повреждения

Повреждением в этой игре называются факторы, которые наносят физический ущерб неболёту. Корабль может быть повреждён в результате эффектов этапа и других эффектов.

В этом разделе объясняется, что происходит, когда неболёт получает повреждения во время фазы приключения.

Запись повреждения

Повреждение записывается в подобном виде: «нанесено **D46/3** повреждения».

- Число справа от «/» – это количество **проверок повреждения**, которые необходимо выполнить. Здесь и далее это значение называется **количеством повреждений**.
- Число, следующее за D, слева от «/», указывает диапазон **пораженных** квадратов, которые будут получены в результате каждой **проверки повреждения**. Здесь и далее это значение называется **масштабом повреждения**.

Чем выше значение **количества повреждений** или чем больше чисел в **масштабе повреждения**, тем больше вероятность того, что кораблю будет нанесен урон.

Понимание повреждения

D19(турбулентность)/3

Масштаб
повреждения

Особый вид
повреждения

Количество
повреждений

Процедура нанесения повреждения

Во время любого повреждения, наносимом неболёту, следует придерживаться следующей процедуры.

Проверка повреждения

Когда неболёт получает какое-либо повреждение, необходимо определить, какая часть корабля была повреждена. Процесс используемый для этого называется **проверкой повреждений**.

Процедура проверки повреждения выглядит следующим образом. Во-первых, игрок или мастер, вызвавший эффект повреждения, бросает 1D6 и 2D6 отдельно для каждой **проверки повреждения**. Затем необходимо посмотреть на карту корабля на листе неболёта получающего повреждение. По краям карты корабля вы увидите шкалу для определения координат по вертикальной и горизонтальной осям.

Во время **проверки повреждения** результаты бросков кубов сопоставляются с этими координатами. Согласно результатам определяется квадрат на пересечении двух осей – этот квадрат становится квадратом, получившим повреждение.

Повреждённый квадрат должен быть отмечен с помощью кубика, жетона, монеты или небольшой отметки карандашом или другим стираемым пишущим предметом.

Определённые таким образом квадраты называются **квадратами поражения**. Существует несколько эффектов, которые возникают на квадратах, ставших **квадратами поражения**, о них будет рассказано ниже.

Во время броска кубов, чтобы одновременно определить значение броска 1D6 и 2D6, будет удобно одновременно бросать сразу три куба: 1 одного цвета и 2 другого одинакового цвета.

Повторение проверки повреждения

Для каждого процесса повреждения, **проверка повреждения** повторяется столько раз, сколько указано в значении **количества повреждений**. Продолжайте бросать кубы, пока не определите все **квадраты поражения**, вызванные этим процессом повреждения.

Масштаб повреждения

Если для **масштаба повреждения** заданы какие-либо числа после «D», то некоторые квадраты вокруг основного **квадрата поражения**, определённого при **проверке повреждения**, также становятся **квадратами поражения**.

Указанные числа соответствуют тому, какие квадраты становятся **квадратами поражения**, в дополнение к **квадрату поражения** находящемуся в центре. Для определения дополнительных **квадратов поражения** используйте приведённую ниже диаграмму.

Для простоты понимания взаимосвязи между числами, записанными в **масштабе повреждения** и квадратами, которые соответствуют этим числам – представьте клавиши калькулятора. Позиция клавиши 5 на калькуляторе является **основным квадратом поражения**, определённым в результате **проверки повреждения**. В том случае, когда в **масштабе повреждения** записаны цифры, дополнительными **квадратами поражения** становятся квадраты, соответствующие этим цифрам.

Масштаб повреждения

7	8	9
4	D	6
1	2	3

Пример: масштаб повреждения D19 →

7	8	9
4	D	6
1	2	3

Повреждённые квадраты

После определения всех **квадратов поражения**, проверьте есть ли среди них квадраты отсеков корабля. на таких квадратах возникает особое состояние, называемое **повреждение**.

Повреждение указывает на то, что оборудование или детали, расположенные

в этом квадрате, были повреждены в результате полученного урона.

Повреждённый квадрат должен быть отмечен с помощью кубика, жетона, монеты или небольшой отметки карандашом или другим стираемым пишущим предметом.

Повреждение

Получение повреждения и другие эффекты могут привести к тому, что некоторые квадраты на карте корабля будут **повреждены**. **Повреждены** могут быть только квадраты, являющиеся частью отсека корабля.

Как было указано в разделе «перемещение», в квадратах, которые были **повреждены** перемещение ограничено (стр. 89). Кроме того, если любой из квадратов корабля **повреждён**, применяются все следующие эффекты.

Завоздушивание и разрушение

Отсеки, содержащие **повреждённые** квадраты, могут находиться в состоянии **завоздушивания** или **разрушения**. Подробнее об этом читайте ниже.

Не подлежит ремонту

Когда квадрат, который уже был **повреждён**, вновь получает **повреждение**, он получает состояние **не подлежит ремонту**. Подробности смотрите ниже.

Уменьшение очков жизни

Очки жизни персонажа, находившегося в повреждённом квадрате, немедленно уменьшаются на 1D6.

Завоздушивание

Если любой из квадратов, составляющих определённый отсек, **повреждён**, то отсек находится в состоянии, называемом **завоздушивание**. Это состояние указывает на то, что из-за полученных повреждений в отсеке гуляет ветер, и он вот-вот выйдет из строя.

Когда отсек находится в состоянии **завоздушивание**, применяются эффекты, описанные в пункте **завоздушивание**



для этого отсека. В большинстве случаев эффективность отсека будет снижена или произойдёт ещё что-то плохое.

Завоздушивание отсека устраняется, когда со всех составляющих его квадратов будут устранены **повреждения**.

Разрушение

Если более половины квадратов, составляющих определённый отсек, **повреждены**, то этот отсек **разрушен**. В отличие от **завоздушивания**, эти повреждения настолько серьёзны, что отсек полностью теряет свои функции.

Разрушенный отсек теряет все эффекты ключевых слов и особые эффекты отсека. Кроме того, если все отсеки из категории «**машинное отделение**» будут **разрушены**, неболёт будет **выведен из строя**, поэтому будьте осторожны, когда они получают **повреждение**.

Если в результате ремонта или по другим причинам **повреждёнными** останутся менее половины квадратов в отсеке, **разрушение** будет устранено.

Не подлежит ремонту

Когда квадрат, который уже был **повреждён**, вновь получает **повреждение**, он получает состояние **не подлежит ремонту**.

Обратите внимание, что в этом случае эффект уменьшения **очков жизни** персонажа из-за **повреждений** все равно будет иметь место.

Повреждение квадратов **не подлежащих ремонту** не может быть устранено с помощью действия **ремонт**.

Выход из строя

Выход из строя означает, что неболёт потерял способность продолжать находиться в воздухе и не может двигаться без посторонней помощи.

К счастью, большинство неболётов оснащены аварийными воздушными шарами, поэтому они не **упадут в небо** сразу, как только **выдут из строя**. Однако это лишь позволяет выиграть время, и ситуация не улучшится, если корабль продолжит дрейфовать. В конце концов, у неболёта кон-

чится энергия, и он станет не более чем мёртвым куском небесного мусора.

Вышедший из строя неболёт рассматривается так, будто все его отсеки были **разрушены**, и он не может двигаться к месту назначения, пока его не **отбуксируют**, как это описано ниже.

Если неболёт выходит из строя в середине путешествия, то можно считать, что путешествие на этом корабле подошло к концу. Надеюсь, что с вашим кораблём этого не случится.

Условия выхода из строя

Если будет выполнено любое из перечисленных ниже условий, неболёт **выходит из строя**.

Машинное отделение разрушено

Если все отсеки категории «**машинное отделение**» будут **разрушены**, неболёт будет **выведен из строя**, независимо от его оставшейся **прочности**.

Машинное отделение – это важный отсек, который можно назвать сердцем корабля. Ремонтируйте его прежде чем другие отсеки, а также уделите ему особое внимание при проектировании неболёта.

Разрушено определённое количество отсеков

Если количество **разрушенных** отсеков корабля достигнет или превысит его **прочность**, неболёт будет **выведен из строя**.

Однако, отсеки с ключевым словом **без прочности** не учитываются при подсчёте, даже если они **разрушены**. Например, неболёт не **выведет из строя**, сколько бы «**лестниц**» не было на нём **разрушено**.

Когда все персонажи неспособны действовать

Если все персонажи, находящиеся на борту неболёта **неспособны действовать** или **убиты**, неболёт будет **выведен из строя**.

Падение в небо

Если после того как неболёт был **выведен из строя** он вновь получает по-

вреждение в следующем раунде, или во внутриигровом времени проходит 1 сутки после **вывода из строя**, корабль, к сожалению, **упадёт в небо**.

В ходе игры мастер, по своему усмотрению и отталкиваясь от сценария, решает, когда истекли сутки. Если игра переходит в следующую фазу, когда неболёт **выведен из строя**, то считается, что он **упал в небо**.

Упавший в небо неболёт быстро теряет высоту, его отсеки разлетаются на части, и когда он достигнет моря облаков далеко внизу, корабль будет раздавлен давлением и навсегда исчезнет.

Естественно, все персонажи, находящиеся в этот момент на борту неболёта, **умрут**. Воздушные путешествия смертельно опасны. Конечно, вы сделаете всё, чтобы не допустить этого, но, по крайней мере, вы должны быть готовы к такому исходу.

Буксировка

Неболёт может выполнить **буксировку**, чтобы спасти другой **выведенный из строя** корабль от **падения в небо**. Это действие, помогающее потерявшему способность к полёту кораблю, остаться в небе.

Если на ваш корабль напали воздушные пираты и вывели его из строя, вы можете сдаться и попросить их пощадить вашу жизнь. И наоборот, если вы захватили воздушных пиратов и не хотите убивать их, вы можете **отбуксировать** их корабль за выкуп.

Неспособность к действию

Когда **очки жизни** персонажа падают до «0» персонаж становится **неспособным к действию**. Это состояние указывает на то, что суровые условия физически и психически истощили персонажа и он больше не может действовать.

Неспособный к действию персонаж, не может выполнять никаких активных действий, основанных на характеристиках. Если ему необходимо выполнить проверку, он автоматически терпит неудачу. Однако даже **неспособный к действию** персонаж может выполнять простые действия, не связанные с механикой игры, такие как как разговор с другими персонажами.

Жетон **неспособного к действию** персонажа удаляется с карты корабля, и во время этой фазы он больше не подвергается ни-

каким эффектам или процессам, которым он был бы подвержен, если бы оставался в одном из квадратов карты корабля.

Неспособность к действию снимается, когда количество **очков жизни** персонажа любым способом достигает «1» или более. В конце фазы очки жизни неспособного к действию персонажа увеличиваются до «1». Когда персонаж будет снова способен действовать, его жетон необходимо вновь разместить в любом квадрате на карте корабля (согласно условиям размещения персонажей, как описано на странице 72).

Смерть

Согласно правилам этой игры, персонаж не может умереть, пока неbolёт на котором он находится, не **упадёт в небо**. Однако если игрок или мастер, управляющий персонажем, желает его смерти – то это другой разговор. Когда персонаж становится **неспособным к действию**, игрок или мастер, контролирующий этого персонажа, может решить, чтобы персонаж **умер**.

Умерший персонажам следует тем же правилам, что и в реальном мире. После того, как персонаж **умер**, его уже нельзя вернуть к жизни, и умерший персонаж больше никогда не сможет совершать никаких действий.

Особое повреждение

В зависимости от типа повреждений, получаемых неbolётом, после масштаба повреждения может быть написано определённое слово, например, «**D46(турбулентность)/1**».

Особое повреждение бывает следующих видов.

Турбулентность

Турбулентность указывает на то, что полученное повреждение имеет достаточную силу удара, чтобы вызвать сильное сотрясение неbolёта.

Если квадрат в любом отсеке неbolёта получает повреждение, включающее **турбулентность**, все персонажи на борту корабля должны выполнить **проверку турбулентности**, используя **чувства / телосложение: 7**. Если проверка выполнена

успешно с персонажем ничего не происходит. В случае неудачи персонаж **падает**.

Упавший персонаж, в свой следующий ход может выполнить только **перемещение** или только **действие**. Эффект **падения** снимается в конце хода.

Пожар

Если квадрат в любом отсеке неbolёта получит повреждение с типом **пожар**, то в этом отсеке вспыхивает огонь и на корабле начинается **пожар**.

Персонаж находящийся в отсеке, в котором полыхает **пожар** должен уменьшить свои **очки жизни** на 1D6 в конце раунда.

Кроме того, в горящем отсеке нельзя произвести действие **ремонт**, чтобы починить **повреждённый** квадрат.

Пожар в отсеке может быть устранён с помощью действия **пожаротушение**. Кроме того, **пожар** во всех отсеках тухнет в конце фазы.

Маневрирование

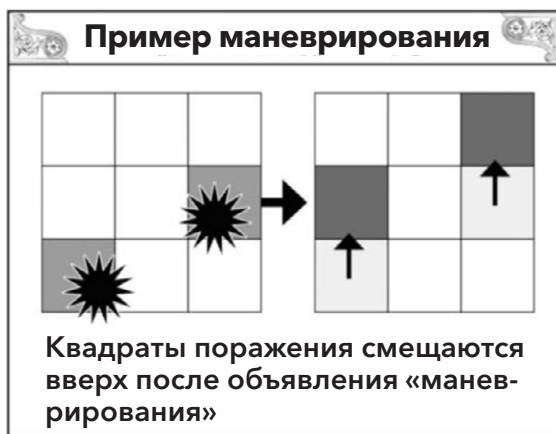
«**Маневрирование**» является одним из навыков небонавтов. Используя этот навык можно попытаться избежать повреждения выполнив манёвр уклонения.

Если персонаж, обладающий этим навыком, находится в отсеке категории «**управление**», который не получил **завоздушивание**, то, когда неbolёт получает повреждение, персонаж может попытаться избежать его, после того, как будут определены все **квадраты поражения**.

В этом случае персонаж должен выполнить **проверку маневрирования**, используя **чувства / образование: 7**. В случае успеха, все **квадраты поражения** равномерно смещаются на 1 квадрат в любом направлении (вниз, вверх, влево, вправо).

Направление смещения должно быть одинаковым для всех квадратов поражения. Невозможно указать различные направления смещения, например, вниз для этого квадрата поражения, влево для того квадрата поражения и т.п.

Обратите внимание, что «**маневрирование**» не может быть использовано, если отсек, в котором находится персонаж, использующий навык «**маневрирования**», получил **завоздушивание** или был **разрушен**. Поэтому повреждение рулевой рубки представляет смертельную опасность.

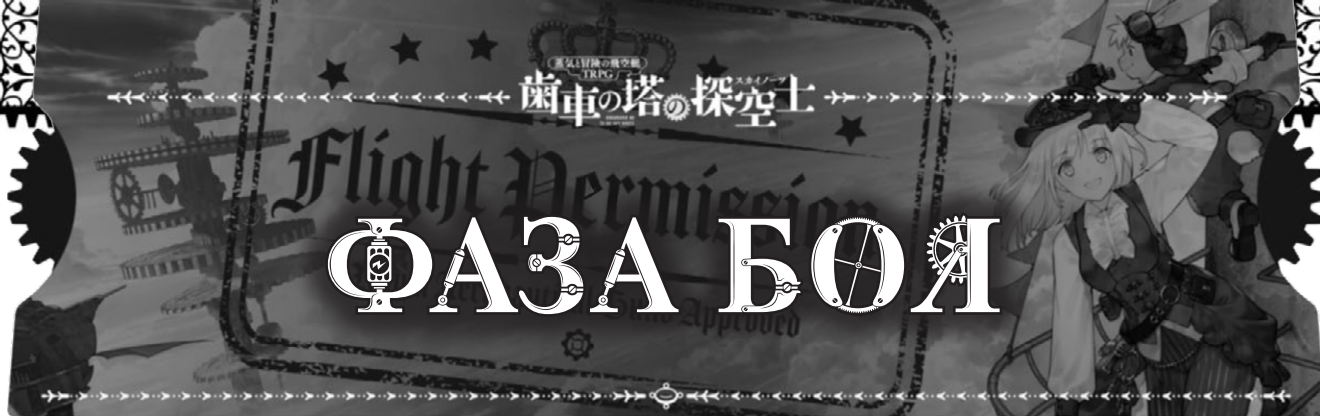


Уменьшение и увеличение очков жизни

Нижний предел всех значений, в том числе и **очков жизни**, в «Небонавтах с заводной башни» равен «0». Поэтому в результате уменьшения **очков жизни** не может быть получено отрицательное значение.

Кроме того, количество **очки жизни** персонажа никогда не увеличивается сверх максимального значения. Максимальное количество **очков жизни** как правило совпадает с количеством **очков жизни** в начале сессии.





Цветок приключения

Через просвет в облаках показывается неизвестный неболёт. Трепеща на ветру, на стяге реет чёрный флаг с черепом и костями.

Небеса мира «Небонавтов с заводной башни» полны таких опасностей. И когда ваш корабль встретится с ними, вам придётся расчехлить пушки и сразиться со встречным врагом, чтобы защитить свою жизнь, своё имущество и свой драгоценный корабль.

Для сражения с врагами в игре существуют специальные правила, называемые «правилами боя». Фаза приключения, в которой они применяются, называется «фазой боя».

Фаза боя

Фазу боя можно рассматривать как несколько иную фазу приключения, разыгрываемую с применением правил боя, описанных в этом разделе.

Если мастер решит, что опасность, вставшая на пути неболёта ПИ, подходит для того, чтобы справиться с ней используя правила боя, то, когда фаза полёта заканчивается, вместо обычной фазы приключения наступает фаза боя.

Фаза боя рассматривается как одна из разновидностей фазы приключения. Поэтому, как правило, все навыки и эффекты, которые действуют в фазе приключения, могут быть использованы и в фазе боя.

Цель фазы боя

Мастер волен произвольно установить условия окончания фазы боя. Обычно таким условием является **выход из строя** одного из участвующих в бою неболётов.

Бой между неболётами

В фазе боя происходит воздушный бой один на один между двумя неболётами.

В мире «Небонавтов с заводной башни» помимо воздушных кораблей есть и другие потенциальные враги, такие как свирепые воздушные обитатели или эскадрильи маленьких воздушных кораблей, но, к сожалению, правила записанные в этой основной книге правил не включают возможность сражения с ними в фазе боя. Для этого вам потребуются дополнительные книги правил «Небонавты и следы черного дыма».

Если во время игры ПИ сталкиваются и сражаются с любым из вышеперечисленных врагов, не являющихся неболётом, это сражение должно быть обработано как обычная фаза приключения, а не как фаза боя. Мастер должен описать, что нужно сделать, чтобы справиться с каждым врагом, в формате фазы приключения.

Кроме того, если вражеский неболёт слишком велик, чтобы быть помещен на карте корабля, или если мастер хочет разыграть бой сразу с несколькими неболётами, такие ситуации так же должны обрабатываться с использованием правил обычной фазы приключения.

Подготовка к фазе боя

Фаза боя в целом протекает так же, как и фаза приключения. Ниже приведены отличия.

Появление вражеского неболёта

Вместо **задач**, выполняемых в обычной фазе приключения, в фазе боя появится **вражеский неболёт**, который вступит в бой с кораблём ПИ. Врагом могут быть

воздушные пираты, небонавты-соперники, возмущены вашими славными подвигами, опустившиеся до преступной жизни небонавты, или патрульное судно королевских воздушных сил.

В начале фазы боя мастер должен раскрыть перед игроками лист корабля противника.

Обратите внимание, что в фазе боя нет **задач**, как в обычной фазе приключения. Поэтому мастеру нет необходимости составлять **лист приключения**.

Остаток флогистона

Как и в обычной фазе приключения, в фазе боя вычисляется **остаток флогистона**. В фазе боя **остаток флогистона** вычисляется не только для неболёта ПИ, но и для корабля противника.

Лимит в фазе боя

В отличие от обычной фазы приключения, в фазе боя не устанавливается **лимит**. Иногда бой длится долго, и небонавты должны использовать все свои силы, чтобы выдержать его.

Первый номер и второй номер

В фазе боя определяется **первый номер** и **второй номер**, что влияет на порядок, в котором персонажи получают право хода во время раунда.

Какой неболёт является **первым номером**, а какой **вторым номером**, меняется во время боя в зависимости от результата **проверки инициативы**, описанной ниже. Однако, в начале фазы боя **первым номером** всегда становится корабль с наибольшей **скоростью**. После этого, пока **проверка инициативы** не заставит атакующих поменяться местами, ходы выполняются в этом порядке.

Дистанция боя

В фазе боя во время каждого раунда существует показатель **дистанции боя**, который объясняется на странице 101. Этот показатель выражает расстояние между неболётом ПИ и вражеским кораблём. Как правило, в начале фазы боя **дистанция боя** устанавливается на **среднюю дистанцию**.

Дистанция боя можно отслеживать с помощью шкалы на листе неболёта, поместив жетона на нужную отметку дистанции.

Течение фазы боя

Фаза боя проходит так же, как и обычная фаза приключения, с раундом в качестве единицы измерения времени. Однако в фазе боя некоторые процессы происходят иначе, чем в обычной фазе приключения. Раунд в фазе боя проходит следующим образом.

Течение раунда



Проверка инициативы

В начале каждого раунда фазы боя происходит специальный процесс, называемый **проверкой инициативы**. В нем выясняется, смогли ли персонажи игроков, в быстро меняющейся ситуации боя, управлять неболётом так, чтобы получить позиционное преимущество над противником.

Процесс выполнения **проверки инициативы** описан ниже.

Ход первого номера

В отличие от обычной фазы приключения, в фазе боя, то, кто из персонажей делает ход первым, определяется тем, на каком из кораблей находится персонаж. Первыми делают ход персонажи, находящиеся на карте корабля, ставшего **первым номером**.

Кто именно из персонажей находящихся на корабле ставшим **первым номером**

делает ход первым, игроки могут решить между собой. Если решить не получается, бросьте 1D6 и действуйте по очереди, начиная с персонажа с наибольшим результатом броска.

Однако, персонаж, попавший на карту корабля в результате **абордажа** (описанного ниже), не может сделать свой ход, пока все остальные персонажи на этом корабле не перейдут в состояние **действие завершено**. Если **абордаж** совершили более одного персонажа, они должны обсудить и решить, в каком порядке они будут делать свои ходы.

Ход второго номера

Когда все персонажи на корабле с **первым номером** перешли в состояние **действие завершено**, начинают свой ход персонажи на корабле ставшим **вторым номером**. Как и во время хода первого номера, ходы персонажей, вторгшихся на корабль с помощью **абордажа** выполняются после ходов других персонажей.

Подсчёт остатка флогистона

Как и в обычной фазе приключения, в конце раунда уменьшается **остаток флогистона** (стр. 90). В фазе боя вражеский корабль также уменьшает **остаток флогистона** одновременно с неболётом ПИ. Естественно, когда у вражеского неболёта **заканчивается флогистон**, происходит соответствующий эффект.

Завершение раунда

После выполнения вышеуказанных процессов раунд завершается. Если к этому моменту ни один из неболётов не **выведен из строя**, и если условия окончания фазы боя, указанные мастером, не были выполнены – начните новый раунд.

Проверка инициативы

Проверка инициативы – это важная процедура, проходящая в начале каждого раунда, способная решить исход сражения. **Проверка инициативы** выполняется следующим образом.

Определение представителя

Проверка инициативы проводится между двумя представителями, выбранными

командами кораблей. Представитель – это рулевой, находящийся у штурвала неболёта (в отсеке из категории **«управление»**) во время этого раунда.

Проверка управления

Представители должны выполнить встречную **проверку управления**, используя **чувства / образование**. Неболёт персонажа, победившего в проверке, становится победителем проверки инициативы в этом раунде.

При выполнении **проверки управления** считается, что **преимущество** имеет тот, чей неболёт имеет большую **скорость**. Если значения **скорости** равны, **преимущество** получает тот, кто выиграл проверку инициативы в предыдущем раунде. Если значения **скорости** равны и это первый раунд фазы боя, то **преимущество** получает корабль ПИ.

Эффекты проверки инициативы

Персонаж, выигравший **проверку управления**, с помощью искусного маневрирования захватывает контроль над ситуацией в бою и получает преимущество над неболётом противника.

Победитель может выбрать один из следующих двух эффектов для применения в этой фазе.

1. Менять местами **первый номер** и **второй номер**. Порядок хода персонажей, начиная с этого раунда, определяется в соответствии с новыми первым и вторым номерами.
2. Выбрать **дистанцию боя** из: **ближняя дистанция**, **средняя дистанция**, **дальняя дистанция**. Если предыдущей **дистанцией боя** была **ближняя дистанция** или **дистанция схватки**, то можно также выбрать **дистанцию схватки**.

Представитель переходит в состояние «действие завершено»

К сожалению, персонаж-представитель, выполнявший **проверку инициативы**, переходит в состояние **действие завершено** после её выполнения, и не может сделать ход в течение раунда.

Поле боя рулевого – это рубка. Было бы неразумно требовать от него стрелять из пушек или ремонтировать отсеки, когда его задача – держать штурвал.

Представитель отсутствует

Если в отсеке из категории «**управление**» нет персонажей или отсек **разрушен**, то неболёт не может выбрать представителя для проверки инициативы в этом раунде. В этом случае представитель другого корабля автоматически выигрывает проверку инициативы в этом раунде.

Если оба корабля не смогли выбрать представителя, ни одна из сторон не получает возможности выбрать эффект проверки инициативы, описанный выше.

Кроме того, если корабль не выбрал представителя для проверки инициативы, **значение провала** для всех действий, выполняемых персонажами, находясь на этом корабле, увеличивается на «1», в течение этого раунда.

В разгар стремительного воздушного сражения было бы самоубийством бросить штурвал неболёта. Хотя бы один человек должен постоянно находиться у штурвала, если, конечно, у вас на уме нет более хорошего плана.

Дистанция боя

Дистанцией боя указывает расстояние до корабля противника во время раунда.

Любая **дистанцией боя** отличная от **средней дистанции**, будет иметь игровой эффект оказывающий влияние на всех персонажей, участвующие в этой фазе боя.

Существует четыре типа **дистанции боя**.

Средняя дистанция

Корабли держатся на некотором расстоянии друг от друга. Согласно правилам, фаза боя начинается на **средней дистанции**.

Средняя дистанция не имеет особых эффектов.

Дальняя дистанция

Неболёты ведут бой на большом расстоянии друг от друга. В такой ситуации будет трудно поразить противника огнём.

На **дальней дистанции сложность проверки обстрела** для всех персонажей увеличивается на «1».

Ближняя дистанция

Корабли сократили дистанцию и ведут бой на относительно близком расстоянии.

На **ближней дистанции значение провала проверки обстрела** для всех персонажей увеличивается на «1».

Дистанцию схватки

Неболёты находятся вплотную друг к другу.

При выборе **дистанции схватки**, используя эффект **проверки инициативы**, оба корабля должны немедленно пройти процесс **турбулентности** (стр. 96).

Кроме того, **значение провала** любых проверок для всех персонажей увеличивается на «1».

После того, как **дистанция боя** определена, она будет продолжать действовать до тех пор, пока не будет изменена с помощью эффекта **проверки инициативы**.

Некоторые отсеки могут иметь определённую предпочтительную **дистанцию боя**, на основе эффектов их ключевых слов, таких как «**ближняя дистанция**» и «**дальняя дистанция**». Придерживаясь нужной дистанции боя, вы сможете использовать эти отсеки на полную мощность, и получить преимущество над противником.



Специальные действия

В фазе боя можно использовать все действия, которые можно использовать в обычной фазе приключения, описанные на странице 91. Кроме того, в зависимости от эффектов отсеков и обстоятельств, вы можете выполнять специальные действия, которые нельзя использовать в обычной фазе приключения. Вот как выполняются эти действия.

Обстрел

Персонаж находящийся в отсеке имеющим ключевое слово **огневая мощь**, может в качестве действия объявить **обстрел**. Это действие позволяет атаковать воздушный корабль противника с помощью пушки или другого оружия, находящегося в отсеке.

Персонаж, производящий **обстрел**, выполняет **проверку обстрела**, используя **умелость / чувства: 7**. В случае успеха, неболёт противника получает **количество повреждений**, равное значению, указанному в **огневой мощи**.

Значение провала и **сложность проверки обстрела** может варьироваться в зависимости от **дистанции боя**. В частности, стоит внимательно относиться к эффектам отсеков с ключевыми словами **«ближняя дистанция»** и **«дальняя дистанция»**.

Баллистика

Если персонаж, выполняющий **обстрел**, владеет навыком **«баллистики»**, он может сместить **квадраты поражения**, определённые проверкой повреждения, на один квадрат вверх, вниз, влево или вправо. Все **квадраты поражения** должны быть смещены в одном направлении, по такому же принципу как это происходит при применении навыка **«маневрирование»**.

Однако, в отличие от **«маневрирования»**, направление смещения должно быть объявлено непосредственно перед **обстрелом**. Обратите внимание, что направление смещения не может быть названо после того как стал известен результат **проверки повреждения**.

Заметьте, что в результате смещения **квадратов поражения** с помощью **«баллистики»** **квадраты поражения** могут выходить

за пределы карты корабля. Однако это не аннулирует сам **квадрат поражения**. Если **квадрат поражения** смещается обратно на карту корабля в результате **«маневрирования»** или другого эффекта, то с **квадратом поражения** поступают как обычно.

Абордаж

Абордаж - это действие, при котором персонаж пытается забраться на неболёт противника с помощью крюка или других средств. Персонаж может выполнить **абордаж**, только если выполнены все следующие условия.

1. Бой происходит на **дистанции схватки**
2. Персонаж, выполняющий **абордаж**, в этом раунде не выполнял **перемещение** и не **упал**.

Абордаж - это сложное действие, с процессом выполнения, сильно отличающимся от прочих действий. Если вы новичок в «Небонавтах с заводной башни», мы не рекомендуем пытаться использовать **абордаж** во время игры. Мастер может запретить выполнять **абордаж** в течение сессии, если сочтёт это необходимым. В этом случае объявите об этом игрокам в начале фазы боя.

Процедура абордажа

Персонаж, осуществляющий **абордаж**, выполняет **проверку абордажа**, используя **умелость / телосложение: 7**. Последующие процедуры выполняются только в том случае, если персонаж добился успеха в **проверке абордажа**. Если он потерпел неудачу, действие на этом заканчивается.

В случае успеха персонаж бросает 1D6 и 2D6, как при **проверке повреждения**, чтобы случайным образом определить квадрат на карте корабля противника. Этот квадрат называется **квадратом абордажа**.

После определения **квадрата абордажа**, персонаж должен решить, стоит ли продолжать процесс. Если нет, то действие на этом заканчивается. Кроме того, если в **квадрате абордажа** нет отсека, персонаж не может продолжить процесс **абордажа**.

Если игрок объявляет, что процесс **абордажа** будет продолжен, значит, **абордаж** наконец-то удался. Жетон выполняющего **абордажа** персонажа должен быть перемещён с карты текущего неболёта на **квадрат абордажа** на карте другого корабля. Если **квадрат абордажа** не является нижним квадратом отсека, то немедленно происходит **падение** (стр. 90).

Персонаж, выполняющий абордаж

Персонаж, выполняющий **абордаж**, покидает свой исходный корабль и рассматривается как персонаж на неболёте противника. В частности, порядок, в котором персонаж, выполняющий абордаж совершает ходы во время раунда, соответствует номеру (первому или второму) корабля на котором он находится.

Чтобы персонаж, выполняющий абордаж, смог вернуться на свой первоначальный корабль, он должен выполнить ещё одно действие **абордаж** сделав целью свой первоначальный неболёт. Выполняющий абордаж персонаж так же возвращается на свой первоначальный корабль, когда фаза боя заканчивается. Когда персонаж возвращается на свой первоначальный корабль, он размещает жетон в любом квадрате на карте корабля (согласно правилам размещения жетонов персонажей, как описано на странице 72).

Ближний бой

Во время фазы боя вы можете совершить **абордаж** и вторгнуться на корабль противника или противник может вторгнуться на ваш корабль, что приведёт к ситуации, когда на борту будут находиться враждебные персонажи. Чтобы уничтожить их, используя ручное оружие, например, меч или пистолет выполняется действие **ближний бой**.

Ближний бой может быть проведён при выполнении любого из следующих условий.

1. Враждебный персонаж находится в одном отсеке с персонажем, намеренным вступить в **ближний бой**.
2. Враждебный персонаж находится в квадрате, смежным с квадратом в котором находится персонаж, намеренный вступить в **ближний бой**, и эти квадраты соединены проходом слева, справа, сверху или снизу.

Персонаж, вступающий в **ближний бой**, в начале действия выбирает в качестве цели одного враждебного персонажа, удовлетворяющего вышеуказанным условиям. Затем оба персонажа должны выполнить встречную **проверку ближнего боя**, используя **умелость / телосложение**. Персонаж иницирующий **ближний бой** имеет **преимущество** в этой проверке.

Персонаж, победивший в **проверке ближнего боя**, теряет половину 1D6 (округлять вверх) **очков жизни**, а проигравший проверку персонаж теряет 1D6 **очков жизни**.

Ближний бой – это эффективный способ остановить совершившего абордаж врага от нанесения повреждения вашему кораблю, снизив его **очки жизни** до «0» и сделав его **неспособным действовать**. Но помните, что **ближний бой** – это действие, которое также может быть объявлено вторгшимся на ваш корабль врагом. Поэтому будьте осторожны, чтобы самим не пасть жертвой **ближнего боя**.

Повредить квадрат

Совершивший абордаж персонаж может объявить действие **повредить квадрат**. В результате, квадрат, в котором он находится, будет **повреждён**. Это **повреждение** не приводит к уменьшению **очков жизни** персонажа, повредившего квадрат.



ЗВЕЩАЮЩАЯ ФАЗА

Сцена в конце путешествия

Что такое завещающая фаза?

Если ПИ успешно завершили несколько фаз полёта и приключения, они достигнут конца своего путешествия. Здесь их ждёт особая сцена, которую достойны увидеть только те, кто преодолел множество трудностей и опасностей на своём пути.

В завещающей фазе заканчивается история ПИ и описывается последующее развитие их приключений.

Отыгрыш завещающей фазы

В завещающей фазе нужно рассказать эпилог к путешествию ПИ. Мастер должен зачитать заранее подготовленное в сценарии описание и дать игрокам свободу описать то, как закончится история.

Специальные правила для завещающей фазы

Как правило, в завещающей фазе, ни игроки, ни мастер не могут выполнять какие-либо действия, основанные на механике игры, например, выполнять проверки или двигать жетоны. Если ПИ выполняют действия, которые обычно требуют обработки с использованием механики игры, мастер волен свободно определить результат этих действий так, чтобы это подходило для эпилога путешествия.

Возвращение домой

Когда, после произошедших на сессии приключений, ПИ достигнут цели своего путешествия, они могут задуматься о возвращении домой. Если путешествие было трудным, то можно подумать, что и обрат-

ный путь будет таким же трудным. Но не беспокойтесь об этом.

Если мастер считает, что в предыдущих фазах произошло достаточно событий, он может пропустить обратный путь без какого-либо задействования игровой механики. В этом случае просто скажите игрокам, что путешествие домой было пропущено, и опишите, что ждёт их по возвращению.

Однако, есть поговорка: «путешествие не закончилось, до тех пор, пока вы благополучно не вернулись домой». Если у мастера есть желание (и свободное время), он может использовать фазы полёта и приключения или использовать проверки, чтобы разыграть события, случившиеся во время путешествия домой. В этом случае вы сможете насладиться новыми потрясениями, которые произойдут перед вашим долгожданным возвращением.

Эпилог персонажей игроков

После того, как ПИ успешно вернулись домой, и мастер рассказал им о конце их путешествия, игроки могут, при желании и с разрешения мастера, свободно описать то, что их ПИ делали дальше.



ФАЗА ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

После приключения

Что такое подведение итогов

Сессия подходит к концу, когда история ПИ и их неболёта подходит к концу в завигающей фазе. В фазе подведения итогов, которая наступает после этого, выполняются различные процедуры необходимые для завершения сессии, которые были пропущены по время завершающей фазы. В этих процессах учитывается, что произошло с ПИ и неболётом в результате сессии.

Уборка

Игра требует много времени, а это означает, что кто-то предоставил вам место для её проведения. Это мог быть дом одного из участников игры или игровое пространство в магазине игр. Даже если вы играли онлайн, вы всё равно использовали виртуальное «место», такое как чат или различные онлайн-инструменты.

Чтобы выразить вашу искреннюю благодарность, пожалуйста, убедитесь, что вы вернули на свои места и убрали за собой всё, что осталось после сессии.

Будет замечательно если вы поблагодарите человека, который предоставил вам место для игры. Будьте вежливы, как подобает настоящим дамам и джентльменам.

Обратная связь

Если позволяет время, мы советуем участникам игры обсудить друг с другом свои впечатления от сессии после её окончания. Это поможет оживить веселье сессии и вновь пережить приятные моменты этого дня.

Мастер должен начать сеанс обратной связи, фокусируясь на каждом участнике

по очереди. Если порядок не ясен, лучше всего начать с мастера по часовой стрелке.

Во время обратной связи рекомендуется поговорить о следующем.

Запоминающиеся действия других ПИ

Расскажите о запоминающихся подвигах и интересных сценах персонажей других игроков. Вы вместе пережили опасное приключение, поэтому наверняка у каждого есть история, которую он может вспомнить.

Запоминающиеся НПИ и сюжетные линии

Расскажите мастеру о запомнившихся вам НПИ, и о том, какое впечатление на вас произвела история. После этого хорошо бы сказать мастеру несколько слов ободрения.

Запоминающиеся действия вашего ПИ

Наконец, расскажите о достижениях вашего собственного ПИ. Нет ничего постыдного в том, чтобы похвалить своего ПИ, ведь он был вашим партнёром, который помог вам прекрасно провести день, поэтому с гордостью расскажите о его успехах.

Название и описание трофея

Если вы используете правила **трофеев**, описанные ниже, то хорошей идеей будет высказать свои идеи по поводу названия и сути трофея, который вы хотите получить. Если вы ещё не проработали свои идеи, то нет необходимости говорить об этом прямо сейчас. Вы можете, выслушать идеи других участников игры и решить, что вы думаете по этому поводу.

Запрет на «оценочные заседания»

Есть только одно предостережение в отношении сеанса обратной связи: не следует говорить о том, что пошло во время сессии не так, как вам хотелось бы. Наверняка у вас будут мысли типа: «Вот если бы это было сделано вот так, а не эдак...» или «Если бы вот это было сделано правильно...». Но ради хороших воспоминаний о игре, пожалуйста держите эти мысли при себе.

Если вы действительно хотите сказать кому то, о том, что им следует исправить, то вы можете сделать это по прошествии нескольких дней, один на один с этим человеком. Опять же, тщательно подбирайте слова, чтобы не обидеть собеседника.

Сага о героизме

Если вы получили удовольствие от игры в «Небонавтов с заводной башни», вы можете

те поделиться им с другими людьми, которые не участвовали в сессии.

А если рассказ о своих приключениях прочитают участники вашей игры, то возможно они станут более восприимчивы к вашим пожеланиям и продолжат игру с возросшим энтузиазмом.

В этой игре такие повествования о подвигах ПИ называются **сагами**. Под сагами понимается следующее:

1. Рассказ в социальных сетях о впечатлениях, действиях ПИ на сессии и запомнившихся сценах.
2. Публикация иллюстраций или описаний участвовавших в сессии персонажей или неболёта, а также небольших литературных произведений, описывающих произошедшие далее события.

Эффект саги

Персонаж игрока, создавшего сагу, получает **узу** к самому себе.



Обработка ПИ и неболёта



Обработка ПИ

Все ПИ восстанавливают свои **очки жизни** до максимального значения. Игрок также должен выбрать одну из имеющихся **уз** персонажа. ПИ теряет все **узы**, кроме выбранной. Человеческие чувства мимолётны...

Развитие ПИ

Если игрок решит, что его ПИ пережили во время сессии событие, заставившие его измениться, то они могут выбрать один из следующих двух эффектов.

Изменение характеристик

Выберите одну **сильную характеристику** ПИ. Она перестаёт быть **сильной**. затем выберите одну **характеристику** не являющейся ни **сильной** ни **слабой**. Она становится **сильной**.

Перераспределение личных навыков

Так же, как и при создании персонажа,

случайным образом определите 1 навык и получите его, заменив им один из уже имеющихся навыков.

Обработка неболёта

После успешного завершения приключения ваш воздушный корабль, вероятно, находится не в лучшем состоянии из-за различных опасностей, с которыми вы столкнулись во время путешествия. Многие отсеки могут быть **повреждены** и в целом корабль может находиться в неудовлетворительном состоянии.

Но приключения небонавтов ещё не закончились, и неболёт должен вновь вернуться в строй для следующего приключения.

Выполнив **обслуживание неболёта** во время фазы подведения итогов, корабль сможет избавиться от всех повреждений, которые он получил в течение этой сессии, включая повреждения **не подлежащие ремонту**.

Однако, **обслуживание неболёта** занимает одну неделю внутриигрового времени. Поэтому если в следующем сессии вы

собираетесь разыграть историю, хронологически начинающуюся сразу после события этой сессии, то вы не успеете провести **обслуживание неболёта**.

Переоборудование неболёта

Основываясь на опыте прошедшего приключения, вы можете **переоборудовать неболёт** чтобы сделать его более удобным для использования. **Переоборудование неболёта** требует один месяц внутриигрового времени.

Во время **переоборудования неболёта** команда должна выбрать один из представленных ниже вариантов. Обратите внимание, что при размещении отсеков необходимо выполнять «условия размещения отсеков» описанные на странице 49.

Приобретение нового отсека

Вы можете выбрать и получить один из отсеков из списка на страницах 54-62, и разместить его в любом подходящем месте по вашему желанию.

Перемещение отсека

Переместите один из отсеков, из уже размещённых на корабле, в желаемое место.

Победные трофеи

В качестве опционального правила, мастер может дать игрокам возможность получить трофей во время фазы подведения итогов.

Правила трофеев

Что такое трофеи?

Завершив приключение небонавты не только получают новые отсеки для неболёта и растут как личности. Во время своих воздушных путешествий они также находят и получают различные вещи.

Например, это может быть давно желанное сокровище, или предмет, доверенный вам человеком, которого вы встретили во время приключения. Даже пустая банка может стать глубоко запавшим в душу сокровищем.

Предметы, которые вы приобретаете во время путешествия, называются **трофеями** и могут быть размещены на вашем неболёте в качестве сувенира.

Правила трофеев – это правила получения подобных предметов и специальных эффектов, которые они предоставляют.

Опциональное правило

Мастер волен решать, использовать или нет правила трофеев в игре. Если для некоторых игроков это первая игра, лучше будет не использовать правила трофеев.

Правила трофеев также можно разделить на две составляющие: **эффекты**

трофеев и **получение трофеев**. Мастер может решить использовать или не использовать только одну из составляющих этого правила.

Лист трофеев

При использовании правила трофеев для **получения трофеев**, вам необходимо подготовить **лист трофеев** этого неболёта.

Эффекты трофеев

Трофеи рассматриваются как специальные предметы, которые можно разместить в любом из отсеков неболёта.

При использовании правила трофеев, если трофеем помещён в отсек, то считается что отсек получает эффект этого трофея в дополнение к уже имеющимся **эффектам отсека**.

Этот эффект теряется, если отсек **разрушен**, однако сам **трофей** не будет потерян.

Если отсек и трофей имеют аналогичные эффекты, применяется эффект с большим значением, а эффект с меньшим значением игнорируется.

Получение трофеев

При использовании правила трофеев не-болёт получает один **трофей** за сессию во время подведения итогов. Характер и эффект этого **трофея** определяется совместно всеми участниками игры следующим образом.

Выбор названия и информации о трофеи

При получении **трофея** игроки должны подумать о том, что за трофеем могли получить их ПИ и обсудить его название и информацию о нем, исходя из того, что ПИ могли бы получить после окончания приключения или после памятного события на сессии.

Информация о **трофеи** должна включать всё следующее:

- Как выглядит **трофей**?
- Когда вы получили **трофей**?
- Где вы получили **трофей**?

Название и информация о трофее должны быть записаны в соответствующих графах на листе трофеев.

Определение эффекта трофея

После того, как вы определились с названием и информацией о **трофее**, вы должны выбрать один из эффектов из **списка эффектов трофея**, который можно найти ниже. Все участники игры должны обсудить и вместе

выбрать эффект. Затем запишите название эффекта в соответствующее поле на листе трофеев.

Выбор места размещения трофея

Теперь все игроки должны обсудить и решить, куда поместить **трофей**. Обратите внимание, что нельзя поместить **трофей** в отсек где уже находится другой **трофей**.

Таблица трофеев

Если вы не можете договориться о названии и информации о трофее, вы можете воспользоваться **таблицей трофеев**, представленной на странице 109.

Однако, таблица содержит лишь краткое описание внешнего вида трофея. Игроки должны сами придумать такие детали, как, когда и где они получили трофей, вспоминая прошедшую сессию.

Невозможность получения трофея

Вы не можете получить **трофей** в следующих случаях.

- Когда игроки потратили слишком много времени, чтобы придумать название и информацию о **трофее**.
- Когда мастер решает, что ПИ не достигли поставленных целей в ходе сессии.

Таблица трофеев (1-3)

	●	●●	●●●
●	Письмо от клиента	Маленький ключик	Большое вознаграждение
●●	Благодарственное письмо от правительства	Трофей в буквальном смысле слова	Голубой драгоценный камень
●●●	Мягкая игрушка	Винт	Памятная монета
●●●●	Путевые дневники	Пустая банка	Золотой слиток
●●●●●	Вырезки из газет	Книга	Ценная почтовая марка
●●●●●●	Фотография на память	Полка, полная книг	Произведение искусства

Таблица трофеев (4-6)

	●●●●	●●●●●	●●●●●●
●	Необычная одежда	Воздушный обитатель питомец	Модель неболёта
●●	Изысканные доспехи	Необычное растение	Важная карта
●●●	Модный аксессуар	Автограф знаменитости	Осколок флогистона
●●●●	Подарочный чайный набор	Первоклассное вино	Сувенирная статуэтка
●●●●●	Музыкальный инструмент	Старинный виски	Странное изобретение
●●●●●●	Сладости	Рыцарский титул	1 НПИ

Любимая вещь

Размер 0x0

Всегда: если этот трофей помещён в отсек, не имеющий ключевого слова **комфорт**, отсек получает **комфорт: 3**.

Всегда: если этот трофей помещён в отсек, уже имеющий ключевое слово **комфорт**, то значение **комфорта** увеличивается на «1».

Любимая чашка. Любимая ручка. Просто используя свои любимые вещи, вы почувствуете себя лучше.

Оберег на удачу

Размер 0x0

Любая проверка: считается, что этот предмет имеет **узу** с персонажем, выполняющим проверку, когда тот находится в одном отсеке с предметом. Если выполняющий проверку персонаж пожелает, то предмет может оказать ему **поддержку**. Этот эффект может быть использован 1 раз за сессию для каждого персонажа.

Это «счастливый» предмет, который заставляет вас чувствовать себя счастливым и расслабленным, когда он находится рядом с вами. Должно быть, он когда-то выручил вас из беды.

Что-то загадочное

Размер 0x0

Эффект полёта: Пользователь выбирает 1 любую **характеристику** – она становится **сильной**. Затем пользователь выбирает одну **сильную характеристику** – она перестаёт быть **сильной**. Этот эффект длится до конца следующей фазы приключения.

Нечто такое, что вызывает странное чувство, когда смотришь на это. Вам не понятно, почему вы так себя чувствуете.

Памятная вещь

Размер 0x0

При проектировании: при размещении этого трофея в отсеке выберите одного персонажа. При записи на листе трофеев напишите: «Воспоминания о путешествии: (имя выбранного персонажа)». **Эффект полёта:** пользователь выполняет действие **общение**. Целью этого действия может стать не только персонаж находящийся в этом отсеке, но и персонаж, указанный в «воспоминании о путешествии».

Этот предмет хранит в себе воспоминания о том путешествии. Одного взгляда на него достаточно, чтобы вызвать яркие воспоминания о том времени.

Секретная лазейка

Размер 0x0

Эффект приключения: Пользователь перемещается на один из квадратов выше или ниже квадрата, в которой он находится. Пользователь не может перемещаться в квадрат, который не является частью отсека.

Тайные лазейки и верёвочные лестницы, скрытые за небольшими предметами в отсеке. Используется во время обстрелов, для тайных встреч и внезапных нападений.

Изысканный предмет

Размер 0x0

Эффект полёта: Пользователь выбирает любого персонажа в этом отсеке и выполняет действие **общение**. После этого цель и пользователь восстанавливают по «1» **очку жизни**.

Очень дорогой предмет, который обычно невозможно достать. Это не та вещь, которую вам захотелось бы использовать по прямому назначению, она больше походит для того чтобы ей любоваться.

Интерлюдия

Что такое интерлюдия?

Интерлюдия – это техника игры в настольные ролевые игры, согласно которой, сцены где используются механические элементы правил игры перемежаются со сценами в которых происходит исключительно ролевой отыгрыш.

Строго говоря, интерлюдия не является частью правил игры, но при правильном использовании этот инструмент может сделать сессию более приятной.

Объявление интерлюдии

Интерлюдии – это, по сути, перерывы между фазами. Игрок, желающий сыграть интерлюдию, может объявить об этом мастеру. Мастер, в свою очередь, решает, может ли интерлюдия действительно состояться.

Мастер должен спросить игроков, какую сцену они хотели бы поставить во время интерлюдии. Разумно будет разрешить проведение интерлюдии только в том случае, если содержание не повлияет на последующее развитие сценария.

Содержание интерлюдии

В интерлюдии игроки могут ставить сцену любого содержания, по своему желанию. Однако они не могут создавать игрово-механические эффекты, взаимодействующими с правилами, и не могут заставлять персонажей делать то, что невозможно сделать исходя из правил или характеристик персонажа.

Интерлюдия заканчивается, когда мастер или игроки объявляют о её окончании. После этого игра продолжается в соответствии с обычными правилами.

Полезьа интерлюдии

Эффективное использование интерлюдий позволяет участникам игры описать сложные события, с которыми не могут справиться правила игры, и понятно донести структуру истории до других игроков.

Однако не следует злоупотреблять интерлюдиями. Чем больше интерлюдий вы используете, тем больше времени это занимает, и тем меньше времени остаётся на повествование в сценах, которые используют игровую механику. Объявляя интерлюдию, подумайте, действительно ли она необходима для хода игры.

Конечно, вы всегда можете свободно ставить небольшие сцены, которые не требуют использования интерлюдии. Изобразите результаты проверки или перекинетесь парой слов с другим ПИ, для этого не нужно спрашивать ни у кого разрешения – развлекайтесь сколько душе угодно.

Интерлюдии без ПИ

Мастер может создавать интерлюдии, в которых ПИ не появляются. С помощью этих интерлюдий можно описать сцены, которые часто можно встретить в различных произведениях, в духе: «а тем временем...».

Есть один важный момент, о котором следует помнить при создании подобных интерлюдий: ПИ не должны знать о событиях, описанных в интерлюдии.

Хотя принимать решения исходя из знаний игрока, которыми его персонаж не обладает, не противоречит правилам, но это было бы проявлением плохих манер.

Настоящие леди и джентльмены выбирают действия своих ПИ исходя из того, чтобы сделать их персонаж в той или иной ситуации, а не основываясь на «правильных» и «хороших» решениях с точки зрения игровой механики.



ГЛАВА 4: МИРЫ

*Посмотри. Вот как выглядит этот мир.
Бесконечное море облаков, и даже если
подняться в небо на воздушном корабле,
ты увидишь всё тот же пейзаж. Но небонавты
продолжают выходить в небо «в поисках
пейзажей, которых ещё не видели». Однажды
я спросил у них: «разве небо не везде будет
одинаковым?». А они ответили: «если ты даже
этого не понимаешь, то небонавтом тебе не
быть». Интересно, будет ли пейзаж с неболёта
выглядеть иначе...?*

- Из диалога одного юноши со своим братом.





Сгинувшая земля и заводные башни

Великий крах

В прошедшую эпоху в этом мире процветала цивилизация, основанная на искусстве магии. Планета была опоясана континентами, и люди считали само собой разумеющимся, что они могут ступить по земле и жить, вкушая плоды её изобилия.

Однако по мере развития магической цивилизации, она все больше и больше начала угрожать различным аспектам бытия: природе и духовному богатству людей, а в конце концов, даже самой сущности жизни.

И когда люди в своём высокомерии начали строить огромные «механические башни», достигающие небес, это переполнило чашу терпения родной планеты, она разгневалась и этому миру пришёл конец.

Земля под ногами людей вздрогнула, распалась на бесчисленные осколки и провалилась в бездну, оставив на месте суши лишь море грозовых облаков. Единственное, что осталось от людской цивилизации, – это Башни, недвижно возвращающиеся из-под моря облаков.

С тех пор оставшиеся в живых люди цепляются за жизнь, влача существование на шестерёнках этих башен.

... Так говорит легенда о «Великом крахе». Однако в наши дни уже никто не может точно сказать, насколько эта история соответствует действительности.

Однако, считается, что легенда правдива, по крайней мере частично. В доказательство можно привести свидетельства воздушных путешественников, посетивших на неболётах разные Башни и узнавшие, что живущие на них люди рассказывают очень похожие легенды о Великом крахе. Не говоря уж о том, что в мире все ещё сохранились следы того времени, когда существовала земля.

Со времён Великого краха прошло около 1000 лет.

Море облаков

Кроме маленьких островков цивилизации, ютящихся на Башнях, весь остальной мир покрыт бескрайним белым морем облаков. Поверхность моря облаков меняется в зависимости от направления ветра, но, насколько известно, небесный океан никогда не проясняется, и всегда остаётся затянут облаками.

Те, кто рискнёт приблизиться к морю облаков на неболёте, обнаружит, что внутри него бушуют грозы, сотрясая окружающее пространство раскатами грома.

Сила этих гроз настолько велика, что, хотя их и невозможно увидеть, находясь над морем облаков, но, если воздушный корабль опустится в море облаков, он мгновенно будет разрушен. На настоящий момент ни один неболёт не способен выдержать шторм, бушующий в море облаков.

Некоторые учёные считают, что на самом деле земля не была разрушена, и до сих пор находится под морем облаков. Были предприняты многочисленные попытки построить исследовательский корабль и отправить его вглубь моря облаков, чтобы выяснить, что же скрывается под белой пеленой, однако, до сих пор ни одна из этих попыток не увенчалась успехом.

Заводные башни

В этом мире существует множество заводных башен, больших и маленьких. Башни составлены из сложного переплетения шестерёнок разных размеров, выстроенных вокруг центральной оси. Ось Башни уходит глубоко под море облаков, а люди живут на её шестерёнках, заменивших им землю.

Строение Башен и хитросплетение составляющих их шестерёнок отличается от

одной Башни к другой, и в мире не найти двух одинаковых Башен.

Никто не знает, на что опираются Башни, и как далеко вниз уходит их оси. Многие учёные считают, что та часть Башни, которая находится над морем облаков и где живут люди, является лишь малой частью Башни, а большая её часть скрывать далеко внизу, под облаками.

Назначение Башен так же остаётся окутано тайной. Учёные дни на пролёт проводят в спорах о том, с какой целью они были построены. Согласно одним теориям, Башни были созданы для восстановления разрушенной земли. Другие учёные считают, что они выступил катализатором для проведения мощных магических ритуалов. Но все эти теории, по сути, не более чем беспочвенные гипотезы и домыслы.

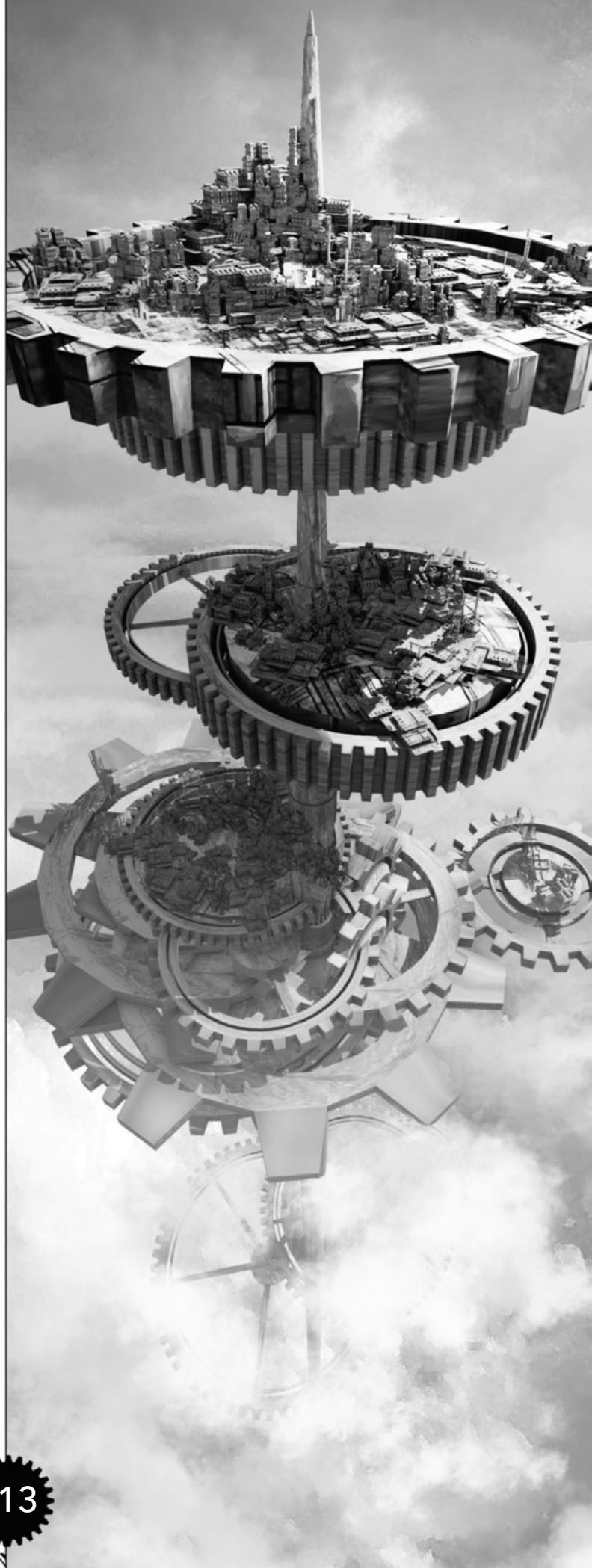
Однако, почти все учёные согласны с тем, что Башни не предназначались для того, чтобы на них жили люди. На Башнях существует множество опасных мест, с неприкрытыми механизмами, в зубья которых может с лёгкостью попасть неосторожный человек. Кроме того, на шестерёнки нижних ярусов попадает совсем немного солнечного света, – это очевидная проблема, которую строители Башен должны были бы предусмотреть, если бы Башни строились с расчётом на то, что на них будут жить люди.

Энергия вращения Башни

Даже спустя тысячу лет после Великого краха, все без исключения Башни, обнаруженные на сегодняшний день, продолжают медленно вращать своими шестерёнками. Башни продолжают работать, выполняя своё неизвестное предназначение.

Вращение Башни служит незаменимым источником энергии, для живущих на ней людей. Снимая одну из вращающуюся шестерёнок и прикрепляя на её место, к оси Башни, пружину или осевое колесо, люди создали метод, обеспечивающий бесконечную подачу энергии для подключённых таким образом к Башне машин.

Энергия, получаемая от Башни, и по сей день остаётся незаменимой для таких отраслей промышленности как ткацкое производство и помол муки, а также для приведения в движение лифтов, перемещающихся между ярусами Башни.



Ресурсы Башни

Для выживания людям необходимы различные виды ресурсов, такие как вода, пища, дерево и металл. В прошлом природа щедро делилась с человеком своими благами, на лугах, в лесах и шахтах, но после Великого краха этих мест уже давно нет.

Люди, живущие на Башнях, за последние 1000 лет изобрели множество способов для добычи всех этих ресурсы.

К счастью, когда, после Великого краха, люди переселились на Башни, они принесли с собой немного земной почвы, а также семян растений и деревьев, которые были использованы для создания полей и лесов прямо на шестерёнках Башни.

На верхних ярусах Башни достаточно солнечного света, а воду можно получать благодаря дождям, выпадающим из дождевых облаков, образующихся над Башней. Многие Башни оснащены системой сбора дождевой воды, а на некоторых, собранная вода, отводится по трубам и направляется на ярусы с неровностями местности, создавая там каналы и искусственные озера.

Металл, используемый для производства машин и строительства, изготавливается путём переплавки шестерёнок, снятых с Башни. Однако конструкция Башни основана на тонком балансе множества хитро переплетённых шестерёнок, и если одна из них будет удалена без должного расчёта, то в результате вся Башня может рухнуть. Поэтому, как правило, перед снятием шестерёнки, необходимость уведомить местное правительство.

Необитаемые Башни

С начала эпохи паровой революции было открыто множество заброшенных и необитаемых Башен. Они становятся местом добычи ресурсов, а также могут быть заселены и возделаны, если обладают благоприятными для жизни условиями.

В эпоху после паровой революции количество необитаемых башен, которые можно возделывать и колонизировать, может легко служить показателем процветания государства. Чем больше у страны колониальных башен, тем больше ресурсов и товаров она сможет получить, а также обрести больше утраченных технологий и знаний.

Поэтому многие Башни стремятся установить колониальное правление над вновь

открытыми необитаемыми Башнями. Если вы сможете найти необитаемую Башню, о которой никто не знает, и проложить к ней безопасный маршрут, вашей наградой станет великое богатство и почёт.

В настоящий момент, самым влиятельным государством мира, которому принадлежит наибольшее количество колониальных башен является «Град Виктории».

Воздушные пираты

К сожалению, в небесном океане этого мира помимо небонавтов и других путешественников есть люди, которые используют неболёты для собственной выгоды, в ущерб другим. Это «воздушные пираты».

Возникновение воздушного пиратства относится примерно к тому же времени, что и появление небонавтов – когда неболёты впервые стали распространённым средством передвижения. Воздушными пиратами часто становятся обычные бандиты и преступники, которым посчастливилось заполучить воздушный корабль, но иногда в воздушных пиратов превращаются и небонавты, от которых отвернулась удача. Воздушные пираты многочисленны, и их нападения отнюдь не редкость. Небонавтов часто просят сопровождать грузовые неболёты для защиты от воздушных пиратов. Так что, можно сказать, что встреча с воздушными пиратами – привычное дело для небонавта.

Военно-воздушные флоты Башен патрулируют небо днём и ночью, пытаясь искоренить воздушное пиратство. Однако даже самым могущественным флотам трудно охватить всё огромное пространство небесного океана, и до искоренения пиратства ещё далеко.

Небесные обитатели

В мире, где нет земли, есть множество существ, сделавших своим домом небо.

Самыми распространёнными из этих существ, пожалуй, являются птицы. Птицы не могут вечно находиться в воздухе, но, как и людей, их можно встретить в самых разных местах обитания, разбросанных по всему свету. Наблюдая за перемещением некоторых перелётных птиц, при смене сезона перемещающихся с Башни на Башню, можно даже обнаружить новые необитаемые Башни.

Однако, конечно, небесные обитатели, действительно поражающие воображение – это не птицы, а огромные небесные киты, летающие кальмары и облачные медузы. Многие из них проводят большую часть своей жизни в воздухе, без необходимости приземляться на Башню для отдыха. Они перемещаются по небесному океану, словно плавая под водой, иногда появляясь перед неболётами и Башнями.

Считается, что источником способности этих существ к бесконечному полёту, является магия, аналогичная левитации. Некоторые учёные полагают, что нынешние небесные обитатели могут быть потомками существ, подвергшихся воздействию магии во времена старой цивилизации, но достоверно не известно, так ли это на самом деле.

Небонавтом следует помнить, что небесные обитатели не обязательно безвредны для неболётов. Небо – это их среда обитания, и вторгнувшийся туда летающий корабль находится под властью хозяев этого воздушного пространства.

Небесные киты

Небесные киты – одни из самых популярных небесных обитателей. Они очень похожи на китов нашего мира, и вид их неторопливого плавания по небесному океану завораживает взгляд. Своими размерами они, как правило, равны размерам среднего неболёта, а крупные особи могут вырастать до размеров линейного крейсера военно-воздушного флота. Говорят, что

некоторые люди увидев небесного кита, принимали его за воздушный замок. Когда небесные киты приближаются к Башне, многие аристократы и богатые люди стремятся увидеть это величественное зрелище, и часто обращаются к небонавтам с запросами о проведении экскурсионного вылета.

Многие также видят в небесных китах гору богатства, на которую хорошо было бы наложить свои руки. Их огромные тела дают китобоям много мяса – ценного источника белка, а также служат источником масла, хорошо подходящего для смазки механизмов и используемого в качестве топлива для ламп. Их лёгкие и прочные кости подходят для строительства неболётов даже лучше, чем мифрил. Однако, столкновение с небесным китом куда опаснее, чем борьба с воздушными пиратами, но и вознаграждение за добытого кита – огромно. Многие небонавты лелеют мечту заработать состояние на китобойном промысле.

Однако, существуют и социальные проблемы, связанные с китобойным промыслом. Некоторые аристократы и капиталисты, покорённые величественной красотой небесных китов, призывают к регулированию китобойного промысла. Небонавты показали, что небесные киты обладают высоким интеллектом, а группы, осуждающие жестокое обращение с ними, относятся к китобоям с большим презрением, чем к воздушным пиратам. Некоторые из этих групп имеют неболёты и иногда совершают налёты на китобойные воздушные суда. Такие рейды конечно являются преступлением, как и воздушное пиратство. Однако за ними часто стоят влиятельные люди, и у военно-воздушного флота оказываются связаны руки.





Люди, живущий в этом мире

«Человек»

Люди, живущие в этом мире, делятся на несколько народов. Хотя представители каждого народа заметно отличаются друг от друга, считается, что все они, за исключением Коппелия, произошли от одного и того же вида людей, и любого из их представителей можно называть «человеком».

В этом разделе мы рассмотрим различные народы, живущие в этом мире.

Модерн таймс

Термин «Модерн таймс» обозначает поколение молодых людей, родившихся и выросших после паровой революции и использующих машины, как нечто само собой разумеющееся, но в строгом смысле слова, Модерн таймс не является обозначением конкретного народа.

Модерн таймс называют «обычных людей», которые не относятся к какому либо другому народу, но и не относят себя к большинству обычных людей.

«Обычные людей» наиболее близки к людям древности, населявшим мир до разделения народов, и считается, что все остальные народы произошли от них. Обычных людей, не относящихся к какому-либо



народу можно называть «смертными», но сами они мало осознают свою принадлежность к этому «народу», да и само его название – это скорее специальный термин, не имеющий широкого использования.

Внешние черты

Модерн таймс, как правило, выглядят как знакомые нам обычные люди. Их не часто выделяют за отличительную внешность, ведь они составляют большинство в обществе и их внешний вид воспринимается как норма. Скорее, они выступают отправной точкой, для определения внешних отличительных черт других народов.

Однако есть и те, кто по рождению принадлежит к другому народу, но называет себя «Модерн таймс». Конечно, в таком случае их физические черты будут похожи на остальных представителей их народа. Однако, многие из них не любят, когда их отождествляли с их исходным народом по внешнему виду.

Повседневная жизнь и культура

Модерн таймс живут так же, как и подавляющее большинство «обычных людей», составляющих большинство современно-

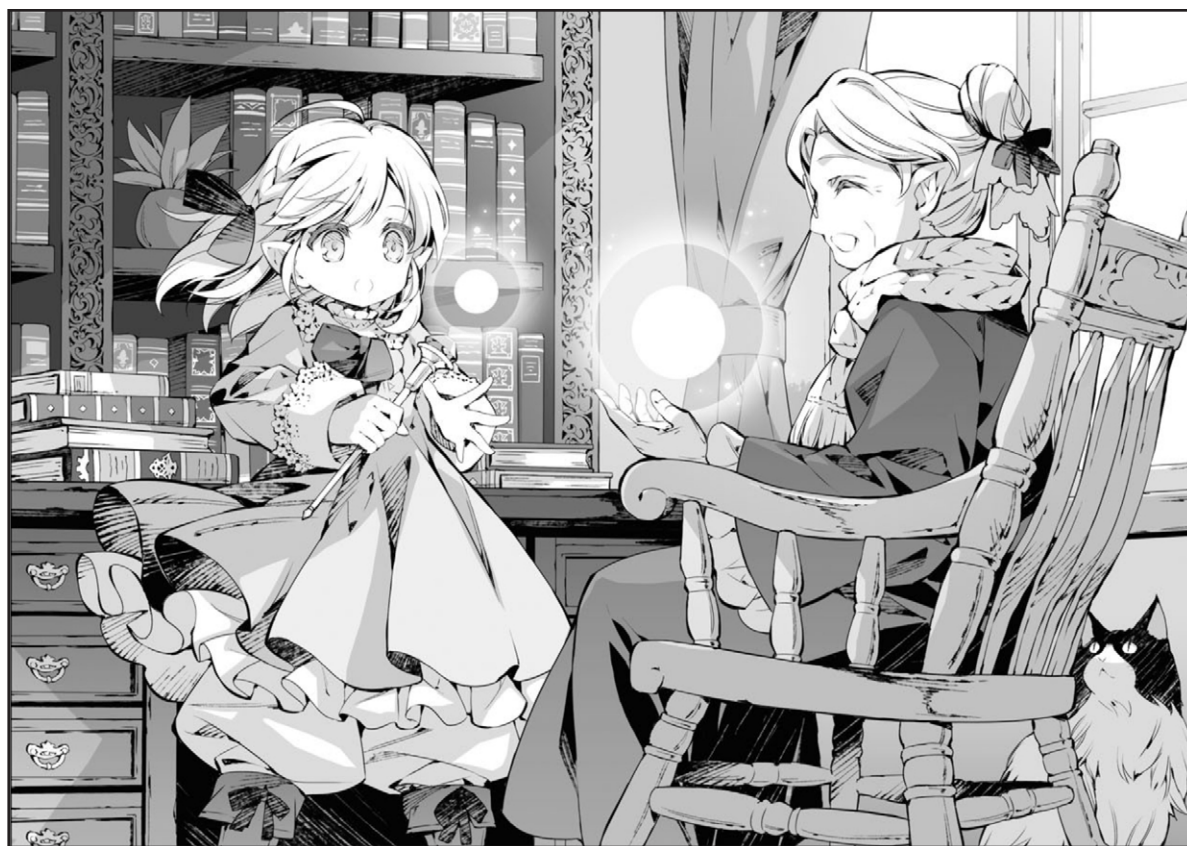
го общество этого мира. Скорее, можно сказать, что другие народы могут рассматриваться как меньшинства в обществе, имеющие отличающуюся культуру. Само понятие «народа» изначально родилось из осознания того, что появились люди, отличающиеся от «обычных людей».

Антик

Антик также известны как «древний род», но, вопреки этому прозвищу, они являются народом, отделившимся от «обычных людей».

Считается, что Антик – это потомки правящих классов прошлой эпохи, до разрушения земли. Они изменили свои тела, чтобы лучше обращаться с магией, лежавшей в основе старой цивилизации. Благодаря этому они обладают большими способностями к магии, чем другие народы.

Источником магической силы Антик является кровь, текущая по их венам. Кровь Антик обладает «магической силой», которой нет у других народов, и говорят, что они используют магию, платя за неё своей кровью. По этой причине Антик строго следят за тем, чтобы не допустить кровосмешения, и относительно неохотно вступают в контакт с другими народами.



Внешние черты

Внешность Антик не сильно отличается от внешности обычного человека, но в целом они считаются очень красивыми людьми, и многие представители других народов находят их привлекательными.

Антик страдают от анемии, из-за того, что платят своей кровью за использование магии, поэтому их кожа всегда бледна, а тело не отличается силой.

Повседневная жизнь и культура

После Великого краха магия стала считаться запретным искусством. Те, кто использует магию находятся в угнетённом положении, поэтому многие Антик маргинализированы и живут на окраинах городов.

Однако, другие народы относятся к ним скорее со страхом, чем с презрением. Лишь малая часть остальных людей умеют пользоваться магией, поэтому многие относятся к Антик, обладающей этой таинственной силой, с некоторой долей уважения. По этой причине повседневная жизнь Антик часто оказывается не такой уж плохой, даже если им и приходится жить на

задворках общества. Есть также немало Антик, которым нравятся жить в отрыве от общества. Они напускают на себя устрашающую магию, пугают людей, и наслаждаются жизнью.

Фурри

«Если ты не будешь слушаться, придёт злой волшебник и превратит тебя в лягушку!»

В прошлом, во времена старой цивилизации, люди, страшась могущественных Антик, пугали таким образом своих детей. И вполне возможно, что это вовсе не было просто страшными сказками для детей. Считается, что прародителями народа Фурри стали заколдованные люди, которым была предана форма животных.

Внешние черты

Внешний вид Фурри сильно варьируется в зависимости от их животной формы. У одних вместо рук крылья, и они действительно могут летать, другие покрыты пушистым мехом, но всех их объединяет одно: они похожи на прямоходящих зверей.

По сравнению с другими народами Фурри гораздо чаще скрещиваются вне своего



народа, поэтому многие из ныне живущих Фурри сохранили лишь небольшую часть своей животной формы, в то время как большая часть их тела не сильно отличается от тел обычных людей. С другой стороны, Фурри с чертами разных животных редко образуют пары между собой, поэтому очень немногие Фурии имеют черты сразу нескольких животных.

Повседневная жизнь и культура

Несмотря на своё, зачастую, не слишком славное происхождение, Фурри более широко интегрированы в общество, чем другие народы. Это связано с тем, что угнетавшая их старая цивилизация давно исчезла, а их физические особенности часто работали им на пользу в жизни на Башне.

Они предпочитают жить в соответствии со своими животными чертами, и повседневная жизнь Фурри с разными животными чертами может сильно отличаться. С другой стороны, поскольку они уже давно были интегрированы в общество, у них не сформировалась особая Фурри-культура, и их образ жизни не сильно отличается от образа жизни обычных людей.

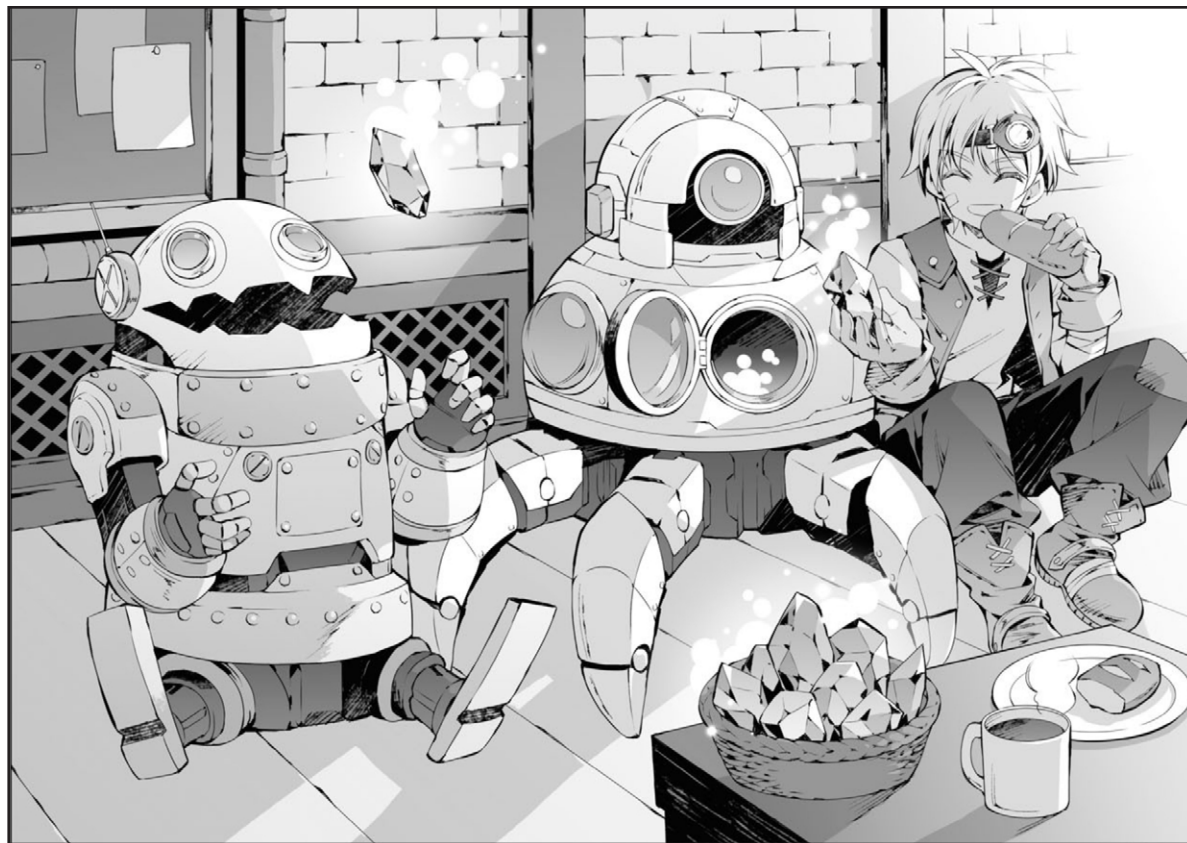
Коппелия

Коппелия, строго говоря, не являются людьми, а тем более народом. Однако, небонавты признают в них надёжных товарищей, и относятся к ним как к людям.

Коппелией называют машину, наделённую эмоциями и интеллектом, приводимую в движение паровыми двигателями. Однако определение того, чем отличается Коппелия от простой машины, довольно расплывчато.

Внешние черты

Коппелия бывают самых разных видов: от таких, что имеют бочкообразную форму тела и примитивные конечности, до таких, что выглядят почти как человек. Однако, поскольку их рабочие характеристики не сильно отличаются в зависимости от внешнего вида, большинство Коппелия, используемых на неболётах, имеют простой внешний вид. Изготовление Коппелия с человекоподобным обликом пока что является исключительно делом высококлассных мастеров, поэтому подобные модели не имеют широкого распространения, и, как правило, их можно найти только у аристо-



кратов или ценителей, для которых их изготовление является хобби.

Повседневная жизнь и культура

Коппелия – это машины, используемые людьми. Поэтому нельзя сказать, что у них есть своя собственная культура.

Интеллект Коппелия способен к обучению на основе метода проб и ошибок, базирующемся на приобретённых к настоящему времени воспоминаниях. Поэтому даже при использовании одного и того же типа Коппелия, старые модели часто показывают себя лучше, чем новые, и подержанные Коппелия часто стоят дороже новых.

Иногда можно встретить «бродячих» Коппелия, которые по каким-то причинам покинули своих владельцев. Такие Коппелия часто находятся в поиске новых хозяев, но есть и такие, что наслаждаются своей свободой и живут жизнью, похожей на человеческую.

Литтлер

Литтлер считаются самыми поздним народов, отделившимся от обычных людей,

не считая Коппелия. Они произошли уже после того, как сгнула земля, и их маленькие тела хорошо приспособлены к суровой жизни на Башне.

Как и другие народы, Литтлер живут практически на каждой населённой людьми Башне. Как говорят, это объясняется тем, что из-за схожих условий жизни, тела людей на каждой Башне претерпевали похожие изменения.

Внешние черты

Их наиболее характерной особенностью является низкий рост, составляющий всего половину роста «обычного человека». Литтлер так же выделяются своими короткими ногами. С другой стороны, они имеют относительно длинные руки и ловкие пальцы, что даёт им возможность хорошо выполнять точную работу. Все эти адаптации помогают им выживать в местах с ограниченным пространством, которых на Башне немало.

Несмотря на свой маленький размер, они достаточно сильны, напоминая о том, что их предки смогли выжить в суровых условиях Башни.



Повседневная жизнь и культура

Многие Литтлер живут отдельно от других народов, укрываясь в хитросплетении шестерёнок, рядом с центральной осью Башни.

Литтлер переехавшие жить в города, быстро интегрируются в общество, благодаря своей хорошей приспособленности к жизни на Башне. Сегодня в любом городе можно встретить множество Литтлер. Однако из-за особенностей своего происхождения, они часто живут на нижних ярусах Башни, где обитают маргинализированные слои общества, и условия жизни зачастую не слишком хороши.

Стоит отметить одну проблему, возникающую в обществе с появлением Литтлер, хотя она и не является проблемой для самих Литтлер: многие предприниматели стали незаконно нанимать на работу детей других народов под видом Литтлер.

Флорес

Помимо главной отличительной черты Флорес - растения живущего в их телах, ещё одной важной особенностью этого народа

является то, что они появляются на свет от родителей из других народов, благодаря мутации. Учёные считают, что Флорес рождаются от людей, у которых в родословной уже были Флорес, и таким образом происходит «возвращение предков».

Если эта теория верна, то народ Флорес давным-давно вымер, и чистых Флорес больше не существует. Сейчас трудно определить дату их гибели, но потеря земли, должно быть, стала огромным шоком для этого, живущего в симбиозе с растениями, народа.

Внешние черты

Главным отличием Флорес от их родительского народа, конечно же является живущие в их теле растения, в остальном же их физические характеристики практически идентичны народу родителей. Когда Флорес появляются на свет, они рождаются либо с очень маленькими растением, либо совсем без него, и родители часто не знают о том, что их ребёнок - Флорес.

Однако, когда они вырастают из младенчества, растения в их теле быстро начинают расти, достигая внушительных размеров. Только тогда они и окружающие понимают, что родился Флорес.





Одна из теорий гласит, что Флорес не рождаются, а становятся, и что дети других народов становятся Флорес по какой-то внешней причине. Однако, эта теория не очень популярна, и их истинное происхождение остаётся загадкой.

Повседневная жизнь и культура

В основном, Флорес следуют культуре народа своих родителей. Однако, поскольку народы, отличные от «обычных людей», сами по себе являются меньшинством, то и Флорес родившихся от родителей других народов в мире очень немного. Поэтому в основном они ведут образ жизни, похожий на жизнь обычных людей.

Из-за их редкости Флорес называют «фе-ями удачи» и считают, что они приносят удачу встретившим их людям. Они легко производят впечатление на представителей других народов и часто высоко ценятся в обществе.



Огромные воздушные корабли



Паровая революция

Всё началось с вещества, созданного гильдией алхимиков, после длительного периода экспериментов, на нижнем ярусе Града Виктории, одной из многочисленных Башен этого мира.

Вещество, названное «флогистон», сгорает без следа, выделяя при этом взрывное количество тепла. В масштабах мира это была просто яркая искра. Но для людей с ограниченными ресурсами, которые с трудом сводили концы с концами, это была искра, способная вновь зажечь огонь цивилизации.

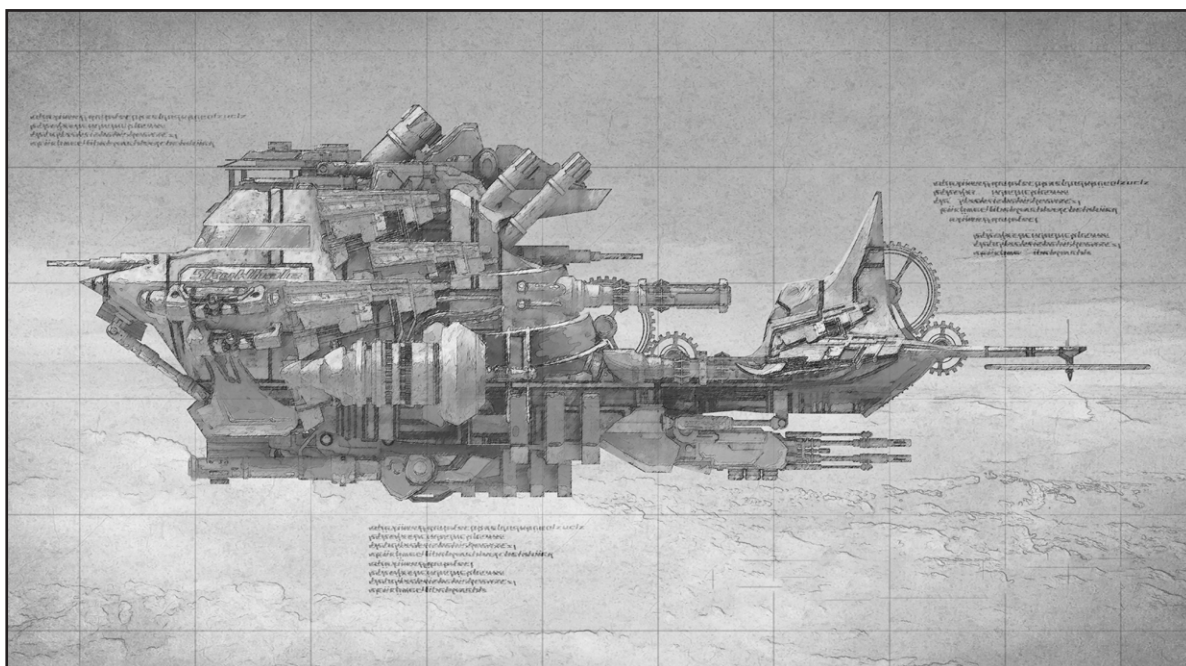
С тех пор люди разработали паровые двигатели, работающие на флогистоне, и человечество вновь вступило в эпоху прогресса. Это открытие положило начало времени, известному как Паровая

революция, которая позволила человечеству вновь вернуться к процветанию, к времени, которое можно назвать золотым веком.

В эту эпоху люди кипели энтузиазмом, а среди множества созданных ими изобретений была одна машина, совершившая огромный скачок вперёд. Это был неболёт – символ мира бесконечного неба, который понесёт вас через море облаков.

Характеристики флогистон

Флогистон часто описывают как «горящий лёд». Это связано с тем, что флогистон, представляющий собой кристалл чистой энергии горения, который выглядит как прозрачный драгоценный камень, прохладный на ощупь, благодаря своей способности поглощать тепло из окружающих материалов.



Предыстория - магические неболёты

Воздушные корабли существовали ещё до паровой революции. Это были неболёты, которые держались в воздухе с помощью левитации, благодаря магическим «кристаллам полёта». Сейчас эти корабли называют магическими неболётами.

История этих неболётов так глубоко уходит в древность, что о самых первых из них мало что известно. Однако, очевидно, что, когда люди узнали о существовании кристаллов полёта, кому-то пришла в голову идея построить «неболёт», прикрепив кристалл полёта к корпусу корабля.

Кристалл полёта - это голубой, похожий на драгоценный камень предмет, созданный с помощью магии. Он усиливает магическую силу окружающих его волшебников и преобразует её в заклинание левитации.

Однако, по сравнению с паровыми двигателями, эффективность кристаллов полёта была настолько низка, что магические неболёты долгое время использовались в качестве транспортных средств только королевскими особами и аристократией, да и то в скромных масштабах. Такие воздушные корабли были прежде всего символом верховной власти, и не могли бы сравниться в практической пользе с современными паровыми неболётами, ведь магические воздушные корабли не были способны на путешествия к другим Башням.

Тем не менее, эти неболёты являлись большой ценностью для правящего класса Башни. Количество воздушных кораблей

во владении правителя являлось доказательством его военной силы и, до эпохи паровой революции, выступало символом феодальной системы.

Даже сегодня, когда паровые машины захватили всеобщее внимание, волшебные неболёты по-прежнему являются неотъемлемой частью различных мероприятий с участием королевской семьи и аристократии.

В Граде Виктории есть несколько великолепно украшенных магических неболётов, которые представляются публике во время различных традиционных торжеств и выставляются на показ толпе во всём своём великолепии.

Появление парового двигателя

Было неизбежно, что люди задумаются о замене дорогостоящей и малодоступной магии - паровым двигателем, работающим на флогистоне, для приведения в движение неболётов. Так и произошло. После появления флогистона и изобретения парового двигателя прошло совсем немного времени, прежде чем ими стали оснащать воздушные корабли.

Самым поразительным в появлении неболётов с паровыми двигателями стала не их высокая производительность, а резкое снижение стоимости эксплуатации. Чтобы сотворить кристалл полёта, несколько знаменитых мастеров Антик должны были в течение нескольких лет буквально вкладывать в него свои сердца и души, а чтобы



он потом смог поднять корабль в воздух, на борту всегда должен был находиться волшебник, постоянно зачаровывающий голубой камень. По сравнению с этим, стоимость эксплуатации парового двигателя просто ничтожна.

Появление парового двигателя превратило неболёт из символа власти, монополизированной высшими классами, в незаменимую часть современного общества. Польза этого изобретения была неизмеримой, а вызванные им социальные преобразования продолжаются и по сей день.

Конструкция неболёта

Типичные воздушные корабли этого периода имеют длину около 20-50 метров и, как правило, рассчитаны на управление экипажем из нескольких человек. Существуют так же модели, имеющие множество машинных отделений, позволяющие поднять в небо огромный корабль длиной в несколько сотен метров, но такие неболёты обычно строятся исключительно для военно-воздушного флота, чтобы стать символом национального престижа страны.

Обычный неболёт способен перевозить экипаж и некоторый объем груза, способного поместиться в трюме корабля, и может летать в течение недели или около того. Этого времени достаточно для путешествия между главными Башнями. Но если вы отправляетесь в далёкое путешествие, которое приведёт вас из одного конца света в другой, то вам не обойтись без остановок по пути, необходимых для пополнения ресурсов воздушного корабля.

Мифрил - главный металл воздухоплавания

Помимо таких материалов, как дерево, кожа и китовая кость, корпуса неболётов часто изготавливаются из металла под названием мифрил. Этот металл искусственно создан с помощью алхимии и известен как основной материал, использованный для изготовления шестерёнок из которых состоит Башня.

Мифрил имеет характерную окраску, примерно между цветом меди и латуни. Он намного прочнее и легче железа, а также отличается высокой теплопроводностью, поэтому мифрил часто используется в котлах и конденсаторах, передающих тепло парового двигателя.

Системы двигательных установок

Большинство неболётов в этом мире приводятся в движение пропеллерами и взмахами механических крыльев, работающих на энергии парового двигателя. Корабли обычно оснащены несколькими такими двигательными установками, мощность которых можно регулировать по мере необходимости, чтобы неболёт мог продолжать полет в турбулентном воздушном пространстве.

Конечно, в эту эпоху не существует компьютеров для управления мощностью каждой из двигательных установок, и даже если бы подобные вычислительные машины существовали, бедным небонавтам никогда бы не удалось запустить её. Управление двигательными установками неболёта осуществляется экипажем вручную, прежде всего за это отвечает рулевой, используя свою интуицию и опыт, накопленный за время путешествий, а также свои природные таланты. Пилотирование неболёта - это продвинутый навык, который невозможно приобрести, просто прочитав об этом в книге.

Вооружение неболётов

Небо этого мира полно опасностей. Враждебные небесные обитатели могут в любой момент напасть на корабль. Вдали от основных воздушных путей, за которыми следит военно-воздушный флот, могут скрываться воздушные пираты. По этой причине большинство неболётов в небе этого мира, от патрульных кораблей военно-воздушного флота и до грузовых судов, летающих между заводами, оснащены вооружением, чтобы защитить себя в случае опасности.

Наиболее распространённым вооружением воздушных кораблей выступает пороховые пушки, стреляющие снарядами, наподобие тех что существуют в нашем мире. Даже в этом мире, где существуют такие супертехнологии, как флогистон и мифрил, найдётся не так много оружия, способного сравниться с порохом.

Дирижабли и аварийные воздушные шары

Воздушные шары, наполненные газом легче воздуха, таким как водород или гелий, редко используются в воздухоплавании, как это принято в нашем мире.

Отчасти это обусловлено тем, что небо-лётны способны летать, полагаясь исключи-тельно на свой паровой двигатель, но так-же и потому, что использовать воздушные шары в течение длительного времени в су-ровых условиях воздушного путешествия слишком опасно, так как они могут выйти из строя при малейшем повреждении. Од-нако дирижабли все же смогли найти своё место и хорошо зарекомендовать себя в этом мире. Многие простые летающие ко-рабли, например, те, что работают исклю-чительно в окрестностях Башни, исполь-зуют плавучесть воздушных шаров вместо паровых двигателей.

Воздушные шары, которые приобретают плавучесть за счёт наполнения нагретым воздухом, часто используются в качестве средства аварийной плавучести в случае повреждения неболёта. Воздушный ко-рабль как правило оснащён устройством, которое, в случае возникновения опас-ности во время путешествия, мгновенно надувает шар, используя горячий пар из двигателя.

Эти аварийные аэростаты обладают до-статочной плавучестью, чтобы удерживать корабль в воздухе в течение короткого времени, даже если пропеллеры и крылья неболёта обездвижены. Двигаться в такой ситуации трудно, но, по крайней мере, можно выиграть время, чтобы позвать на помощь или сдаться.

Нападение на воздушный корабль, выпу-тивший аварийные шары, считается табу даже среди воздушных пиратов. Ведь если корабль упадёт в небо, исчезнув в море облаков, его нельзя будет разграбить.

Аэропланы

Небольшие неболёты, оснащённые па-ровыми двигателями, меньше и легче того, что используется в стандартных кораблях, и спроектированные таким образом, что пилот может самосто-ятельно выполнять все необходи-мые для полёта операции, называ-ются в этом мире «аэропланами».

В отличие от неболётов, которые управляются командой, перемеща-ющейся по кораблю от одной огромной машины к другой, аэропланы часто стро-ятся так, чтобы пилот мог выполнять все необходимые для полёта операции, сидя в специаль-ном кресле.

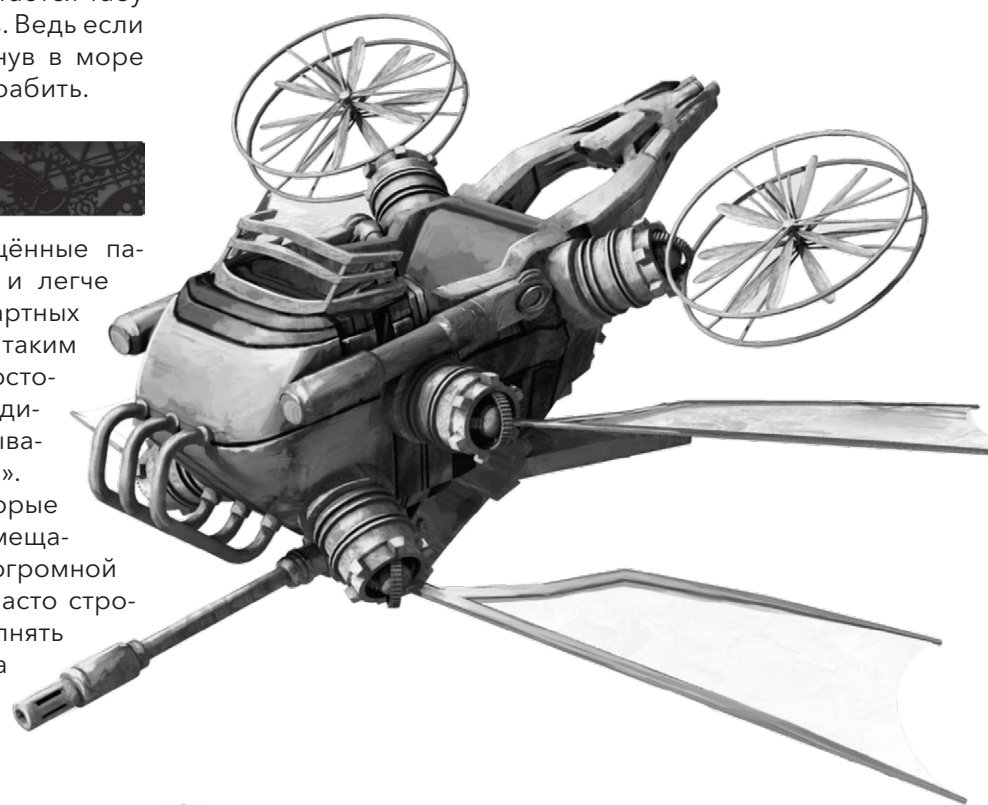
Однако, из-за своих размеров, дальность полёта аэроплана, по сравнению с небо-лётком, крайне мала, и в настоящее время это новейшее изобретение ещё не нашло широкого применения в мире. Пока ещё невозможно летать между Башнями только на аэроплане, и у технологического про-гресса в этой области впереди ещё длин-ный путь.

Фиксированное крыло

Аэропланы, распространённые в нашем мире, использующие фиксированные кры-лья и подъёмную силу воздушных потоков, не существуют в этом мире. Вместо этого, аэропланы, как и обычные летающие ко-рабли, как правило оснащены вертикаль-ными пропеллерами или машущими кры-льями.

Воздушные авианосцы

Некоторые современные неболёты осна-щены крюками для швартовки и ангарами для хранения аэропланов, что позволяет перевозить, запускать и сажать их находясь в воздухе. Эти воздушные корабли исполь-зуют аэропланы для разведки и связи с другими неболётами, и их эффективность привлекает внимание всего мира.





Наши любимые искатели приключений, бороздящие небесный океан

Происхождение небонавтов

С открытием флогистона и появлением неболётов, оснащённых паровыми двигателями, обычные люди получили доступ к воздушным кораблям, которые раньше были доступны только избранным, и у многих появилось желание и возможность исследовать каждый уголок этого мира.

«Есть ли в мире другие люди пережившие Великий крах?», «Сколько Башен существует в мире?», «Есть ли на них ценные ресурсы?» – после тысячи лет с момент гибели земли, они хотят вновь узнать, как выглядит этот забытый мир, и ищут ответы на эти вопросы в безграничном небе.

Со временем, когда неболёты нашли своё применение не только для исследования небесного океана, но и во всех сферах жизни общества, люди стали называть путешественников, специализирующихся на исследовании внешнего мира, особым именем. Так появился на свет термин «небонавт», который с тех пор претерпел несколько изменений.

Кто такие небонавты?

Первоначально термин «небонавт» был придуман для описания путешественников, которые посвятили себя изучению внешнего мира, но сейчас, спустя десятилетия после паровой революции, небонавтами обычно называют не только исследователей, но и все вольнонаёмные команды неболётов.

Управление неболётом – одна из самых важных и ценных высококвалифицированных профессий этого времени. Даже представители рабочего класса, которые смогли стать небонавтами, могут получить признание в высших классах общества. Небонавты

– любимцы этой эпохи, и даже аристократия и капиталисты не могут позволить себе относиться к ним легкомысленно. Именно поэтому путь в небонавтику – это стандартный курс для тех, кто стремится вырваться из низшего класса и с нижних ярусов Башни.

Как становятся небонавтом?

Два минимальных требования для того, чтобы стать небонавтом, – это знания и навыки управления неболётом и наличие воздушного корабля, на котором вы сможете подняться в воздух. В зависимости от Башни, вам также может понадобиться лицензия на полёты или лицензия на ведение бизнеса, но их легко получить при выполнении главных условий.

Научиться летать на неболёте нелегко, но это дверь открыта для каждого. Гильдия небоходов в Граде Виктории, предлагает курсы обучения небонавтике с низкой платой за обучение, в то время как другие начинающие небонавты получают свои навыки, работая подмастерьями у бывалых небонавтов. Некоторые аристократы и капиталисты нанимают небонавтов в качестве репетиторов, чтобы самим научиться управлять воздушным кораблём. Существует множество путей, ведущих в небо.

Если у вас есть необходимые навыки, то стать членом команды воздушного корабля не так уж сложно. Небонавтом всегда не хватает, и многие корабли набирают людей, не требуя особых связей. Начинающий небонавт можете работать на сдельной основе, когда для каждого нового путешествия набирают новую команду, и отпускают её после выполнения работы. Если во время путешествия небонавт хорошо сработается с экипажем, то нередко случаи, когда его могут пригласить присоединиться к команде неболёта на постоянной основе.

Если у вас получится убедить инвесторов и свою гильдию небоходов, то не исключено, что вы сможете получить свой собственный воздушный корабль и набрать собственный экипаж. Чтобы привлечь инвесторов или добиться покровительства от гильдии небоходов, часто необходимо иметь хороший послужной список, но существуют и прецеденты, когда начинающие небонавты самостоятельно становились капитанами найдя инвесторов и товарищей, готовых отправиться с ними в путешествие.

Труд небонавта

Небонавты выполняют широкий спектр задач. Самой обычной работой являются запросы на транспортировку чего-либо, будь то человек или вещь, на другую Башню, но в зависимости от пожеланий клиента, небонавты могут отправляться в полёт по самым разным причинам. Некоторые люди нанимают небонавтов для проведения живописных экскурсионных полётов, а другие просят уничтожить воздушных пиратов. Кроме того, в мире нет недостатка в аристократах и капиталистах, заинтересованных в дальнейшем исследовании внешнего мира, ради монополизации прибыли, которую можно извлечь из новых открытий. Если вы сможете получить заказ от одного из таких покровителей, то мечта о карьере небонавта, отправляющегося в путешествие на встречи неизвестности небесного океана, как это делали исследователи прошлого, может перестать быть просто мечтой и воплотиться в жизнь.

Если клиент останется доволен работой небонавтов, они могут быть выбраны в качестве персональной команды его личного неболёта. Став верными слугами своего нового хозяина, они, возможно, не смогут реализовать свои мечты о приключениях или насладиться свободой воздушных путешествий, но тем не менее, это достойный шаг вверх по карьерной лестнице, и не малое количество небонавтов считают такую позицию конечной целью своей карьеры.

Воздушный корабль небонавтов

Самый быстрый способ приобрести неболёт – купить одну из моделей массового производства, от одного из известных производителей. Если у вас есть деньги на

такую покупку, вы можете легко получить корабль, обратившись к дилеру и подписав необходимые бумагу.

Однако, чтобы купить корабль, будь то даже и одна из моделей массового производства, всё ещё требуется не малая сумма денег. Для многих небонавтов, приобрести неболёт без вовлечения инвесторов – было бы воплощением мечты. Если у небонавтов не получается найти инвестора, или если они одержимы желанием иметь свой собственный уникальный неболёт, то они могут скооперироваться с товарищами, чтобы построить воздушный корабль с нуля.

Самостоятельная постройка неболёта с нуля не является несбыточной мечтой для небонавта. Повсюду можно найти множество ненужных деталей, а при текущем уровне развития технологий, небольшие мастерские и даже отдельные мастера всё ещё способны создать проект отличного неболёта. Неболёт построенный высококвалифицированными небонавтами на основе проекта, основанного на реальном опыте полётов, потенциально может превзойти серийные модели по своим характеристикам.

Однако, несомненно, строительство неболёта своими руками – сложная задача, даже если она и не слишком далека от реальности. Способность собрать необходимую рабочую силу и детали для строительства во многом зависит от харизмы человека, и нередко недостроенный неболёт бросают посреди строительства, потому что для завершения не хватает людей или деталей. Такие «неудавшиеся неболёты» сами по себе являются примером хлама, доступного небонавтам, который однажды будет повторно использован в качестве основы для нового неболёта, который будет построен уже кем-то другим.



ГРАД ВИКТОРИИ

Сердце паровой революции

Главная сцена истории

Град Виктории – это название Башни, которая станет основным местом действия «Небонавтов с заводной башни». Эта Башня первой в мире добилась успеха в синтезе флогистона и стала сердцем паровой революции, что позволило ей занять центральную роль на мировой сцене.

В этом разделе мы расскажем о том, что представляет из себя Башня Град Виктории и какую жизнь ведут живущие на ней люди.

Общая информация

Град Виктории скорее всего станет Башней на которой будут жить ваши персонажи. Её культурная среда напоминает Британскую империю в Викторианскую эпоху.

Сама Башня обладает типичным строением для этого мира: составляющие её шестерёнки можно примерно разделить на верхний, средний и нижний ярусы, каждый из которых включает несколько пригодных для жизни шестерёнок. Град Виктории не отличается особенно большими размерами, и населён не более, чем другие Башни в мире.

Однако обитатели Града Виктории наделены особым духом, не распространённым среди жителей других Башен. Они имеют сильные «интерес к внешнему миру» и «желание исследовать факты», которые принесли свои плоды в виде появления высококоразвитого алхимического искусства.

К тому времени, когда прошла тысяча лет после Великого краха, Град Виктории не имел себе равных в алхимических знаниях. В конечном итоге это привело к открытию «горящего льда», что ознаменовало начало паровой революции и изменило мир.

Люди Града Виктории первыми в мире открыли флогистон и создали алхимическую технологию его производства.

С тех пор Град Виктории переживает беспрецедентный золотой век, став флагманом паровой революции.

Но это, конечно, не означает, что Град Виктории – это утопия, где все живут долго и счастливо. Рациональный дух и развитие передовых технологий, пришедшие с паровой революцией, ещё сильнее маргинализировали бедный рабочий класс, вытеснив его на нижние ярусы Башни. Машины заменили труд большинства ремесленников, и теперь их работа сводится к простому управлению машинами. А плоды этого труда пожинают богатые люди, живущие на средних и верхних ярусах Башни.

Аристократы на верхних ярусах, купаются в гламурном свете ламп и наслаждаются плодами возрождения цивилизации, но этот свет никогда не достигает нижних Ярусов Башни.

Люди на Башне

Социальную стратификацию людей, живущих на Башне, можно определить в зависимости от того, на каком ярусе Башни они живут. Другими словами, на верхних ярусах Башни живут дворяне и духовенство, на средних – капиталисты, фермеры и свободные граждане, а на нижних – остальные бедные рабочие-подёнщики, зарабатывающие ручным трудом.

Люди с верхних ярусов

Королевские особы и другие аристократы издавна правили всеми ярусами Града Виктории. Они занимают верхние ярусы Башни и живут в роскоши на доходы от своих поместий.



Однако по мере развития паровой революции и смены времён, иерархическая структура, в центре которой находилась аристократия, начала меняться. Центром богатства Града Виктории теперь являются средние ярусы, где находятся фабрики, на которых производятся большая часть товаров Башни, и капиталисты, владеющие фабриками, приобретают власть. В наши дни уже не редкость услышать о том, что, ради получения выгоды, дочерей аристократов принуждают к политическим бракам со старшими сыновьями капиталистов.

Прогресс оставляет отставшую от времени аристократию в тени, и с каждым днём они теряют свою былую власть. Однако, несомненно, аристократическое происхождение все ещё является преимуществом во многих аспектах жизни, и аристократы по-прежнему составляют значительную часть военной элиты, государственных служащих и членов правительства.

Люди со средних ярусов

Не будет преувеличением сказать, что капиталисты и механики, живущие на

средних ярусах, являются главными героями этого времени. Многие из них участвовали в строительстве фабрик на средних и нижних ярусах, где теперь зарабатывают на жизнь изготовлением машин и товаров, используя эти машины.

Их жизнь элегантна. Утром они наслаждаются ароматом чая, привезённого из Акицусимы. В полдень просматривают список нанятых работников в своём офисе и раздают инструкции, для повышения эффективности работы. Вечером они покидают фабрику и идут в свои салоны, чтобы провести время за чтением газет, радуясь или печальясь взлётам и падениям фондового рынка или состоянию общества.

Эта часть общества больше всего выиграла от паровой революции. Благодаря наёмной рабочей силе и Коппелия им не нужно заботиться о домашних делах, и они могут ездить на завод, наслаждаясь комфортом собственных автомобилей. Каждый день изобретаются новые машины, чтобы сделать их жизнь богаче и элегантнее. Именно этот класс общества несёт ответственность за происходящие социальные изменения. И многие капиталисты гордятся этим.



Люди с нижних ярусов

В тени блестящего мира верхнего и среднего ярусов, на нижних ярусах влачат своё жалкое существование бедные рабочие-подёнщики – те, на ком на самом деле держится это общество. Многие из них едва сводят концы с концами, зарабатывая на жизнь физическим трудом или управляя различными машинами. В конце тяжёлого рабочего дня, несколько пенсов, которые им удалось заработать, растворяются в пабах, чтобы заплатить за выпивку.

Хотя они и живут в обществе, которое меняется день ото дня, они не получают большой выгоды от этих перемен. Различные машины, которые могли бы облегчить и улучшить их повседневную жизнь, недоступны для их скудных сбережений, и наоборот, производственные станки и рабочие Коппелия, которые появляются на фабриках, лишают их работы. Потерявшие работу подёнщики вынуждены переходить на ещё более низкооплачиваемую работу.

Валюта Града Виктории

В Града Виктории в обращение ходят золотые соверены, серебряные шиллинги и

бронзовые пенни (множественное число: пенсы). 12 пенсов = 1 шиллингу, 20 шиллингов = 1 фунту (золотые соверены считаются в «фунтах»).

На 1 пенс можно купить кружку пива. 1 шиллинга хватит на койку в трактире нижнего яруса и тушёные грибы без мяса. Суточное довольствие начинающего небонавта составляет около 5 шиллингов, что гораздо выше, чем у механика со среднего яруса.

Политическая система и религия Града Виктории

Град Виктории – это конституционная монархия. Правительство состоит из двух палат: верхней, места в которой переходят по наследству в дворянских родах и духовенстве, и нижней – палатой общин, где ежедневно разгораются жаркие политические дебаты, состоящей из членов, избираемых среди людей, живущих на средних и верхних ярусах.

Королевская власть крайне ограничена, а участие монарха в политике носит лишь косвенный или церемониальный характер. Несмотря на отсутствие реальной власти, королевская семья пользуется большой

популярностью в народе и сплетни о ней продолжают оставаться у всех на слуху. Нынешняя королева – Беатриса II, мать восьмерых детей. Несмотря на преклонный возраст, за её любящим взором скрывается великая правительница, страстно желающая перемен.

Основной религией является монотеистическая вера, в которой проповедуются поклонение одному абсолютному Богу и священному писанию, а также отстаиваются идеалы праведной бедности и чистоты. Они считают Великий крах гневом божьим, а магию – абсолютным табу. Эта одна из причин, по которой статус Антик, потомков волшебников, в Граде Виктории не высок.

Однако процесс трансформации, начавшийся после паровой революции, снизил авторитет религии. В последнее время появились тайные общества, отвергающие религию и превозносящие магию, считающие Башню священной, а также политические движения, стремящиеся построить общество, свободное от эксплуатации трудящихся. Существование таких обществ в Граде Виктории незаконно, поэтому они бегут на нижние ярусы Башни, где центральная власть не может достать и справиться с ними.

Достопримечательности Града Виктории

Здесь мы представляем вам некоторые точки интереса в городе, представляющие интерес для небонавтов.

Гильдия небоходов

В Граде Виктория есть три гильдии, привилегии которых признаны королевским правительством. Одна из них, гильдия небоходов, имеет штаб-квартиру на одном из средних ярусов и обладает юрисдикцией над небонавтами, признанными королевским правительством.

Гильдия небоходов служит центром обучения и поиска работы, аренды неболётов, обмена информацией и прочих услуг для небонавтов, проживающих в Граде Виктории. В штаб-квартире всегда много людей, ищущих работу, и тех, кто обратился в гильдию в поисках команды, готовой выполнить их запрос.

Гильдия предоставляет качественные и недорогие услуги, благодаря чему, в Граде Виктория даже для людей с самым скромным достатком не составляет труда стать

небонавтом, если у них есть талант. Взамен, лицензированные небонавты, состоящие в гильдии, должны подписать контракт, согласно которому гильдия выкупает права на все открытия совершенные небонавтом. Цена выкупа неплоха, но фактически, не малый процент дохода гильдии идёт именно от полученных от небонавтов прав на открытия, что вызывает у многих из них недовольство.

В Граде Виктории общество с неодобрением относится к небонавтам, не состоящим в гильдии небоходов. Ведь гильдия официально признана правительством и королевской семьёй, и считается, что у тех, кто не присоединился к ней, на это есть какие-то «неприглядные причины».

Многие ассоциируют небонавтов не принадлежащих к гильдии, с воздушными пиратами. И действительно, гильдия и королевское правительство придерживаются позиции, что они не будут арбитражировать любые столкновения с неболётами, не принадлежащими к гильдии.

Гильдия алхимиков

На самом нижнем ярусе Града Виктории расположена гильдия алхимиков, которая, как говорят, является самой большой секретной организацией на всей Башне.

Гильдия алхимиков изначально была создана для исследования реликвий цивилизации прошлого, но сейчас многие из её истинных целей окутаны тайной. Посторонним вход в гильдию строго воспрещён, и они не могут заглянуть в её внутренние дела. Мы знаем только, что гильдия привнесла в мир технологию производства мифрила и флогистона, став катализатором паровой революции, изменившей мир. Со времён паровой революции гильдия завладела эксклюзивными правами на процессы производства этих материалов и до сих пор сохраняет эту монополию.

Гильдия изобретателей

Самая новая гильдия, созданная после паровой революции. Гильдия призвана защищать свободных изобретателей и играть ведущую роль в разработке новых технологий.

Предполагается, что гильдия изобретателей должна быть важным сектором экономики Башни, и развивать различные отрасли, представляющие спекулятивный интерес для инвесторов. Однако, больше

всего она известна созданием необычных, неопишуемых изобретений, выходящих за все грани ожиданий.

Гильдия изобретателей иногда просит небонавтов оценить недавно изобретённое оборудование для неболётов. Однако, хотя это является редкой возможностью раньше других освоить новейшие технологии, не многие небонавтов готовы взяться за такую работу, поскольку надёжность таких изобретений обычно равна нулю.

Сад Виктории

Шестеренки на верхних ярусах Града Виктории представляют из себя обширные сельскохозяйственные угодья. Верхние ярусы хорошо подходит для земледелия, потому что на них беспрепятственно падает солнечный свет. Однако хлеб из пшеницы, выращенной на этих полях, чрезвычайно дорог, и позволить себе его могут только дворяне и преуспевающие капиталисты. «Сад» получил своё ироничное название, от высмеивающих его жителей Града Виктории: «Выглядит красиво, но в рот не положишь».

Улица ржавой латуни

Так называется старый город на среднем ярусе, построенный на ранней стадии развития Башни, а затем заброшенный. В отличие от остальных районов среднего яруса, здесь мало магазинов, здания сильно обветшали, и нет ощущения оживлённости. Цены на землю очень низки из-за недостатка солнечного света, вызванного поздней застройкой.

Этот район имеет мрачный имидж, с тёмными переулками и безрадостными жи-

телями, но в последнее время он стал известен как место, где, из-за низких цен на землю, селятся начинающие небонавты и артисты. Соседство с коллегами, создало чувство солидарности, и ситуация с безопасностью района постепенно улучшается.

Старые жители, под влиянием переселенцев, постепенно возвращают улице ржавой латуни к жизни. Инвесторы, предчувствуя грядущий ажиотаж, недавно начали готовить проекты перепланировки в этом районе, и у местных жителей есть опасения, что ландшафт города кардинально изменится в ближайшем будущем.

Павильон голубого неба

Знаменитая кофейня, полностью построенная на небольшой шестерёнке, выступающей из Башни. Возможность выпить чаю, глядя на чистое голубое небо – это желанная передышка для рабочих людей со среднего яруса.

Кофейня известна как излюбленное место отдыха небонавтов, отчасти благодаря тому, что она расположен недалеко от штаб-квартиры гильдии небоходов. Павильон голубого неба также пользуется среди них популярностью как место для переговоров с клиентами, и отдыха после рабочего дня.

В последнее время, павильон голубого неба также стал известен как отличная площадка для сбора информации. Информационная сеть охватывает все ярусы Башни, здесь можно узнать, о чём угодно: от действий воротил бизнеса на средних ярусах, до сплетен об аристократах и знаменитостях, и проблемах с машинами на фабриках нижних ярусов.



Акицусима

География Акицусимы

Акицусима была впервые обнаружена Градом Виктории во время масштабного обследования территории на предмет китобойного промысла, и является самой близкой из обитаемых Башен к Граду Виктории, открытых после паровой революции. Население Акицусимы меньше чем на Граде Виктории.

Структура Башни Акицусима характеризуется тем, что вся Башня является «сводчатой». Благодаря этой особенности, на средних и нижних ярусах есть множество солнечных мест, которые лучше подходят для сельскохозяйственного производства, чем в Граде Виктории. После Великого краха, на многих Башнях, продолжалось производство редких продуктов, которых не найти в Граде Виктории. Так, чайные листья, производимые на Акицусима, быстро стали неотъемлемой частью жизни в Граде Виктории.

Сводчатая структура Башни имеет и свои недостатки. Башня Акицусима не очень устойчива и не имеет шестерёнок, которые можно было бы снять для переплавки. В результате этого постоянно ощущается нехватка металла для производства машин, необходимых для паровой революции. Поэтому Акицусима, даже в большей степени, чем Град Виктории, остро нуждается в новых колониальных Башнях.

Общество Акицусимы

Культура людей, живущих на других Башнях, нередко кажется жителям Града Виктории странной. На Акицусимы люди носят необычные наряды, подвязанные поясами, а особый класс воинов, известный как «самураи», почитается как высшее военное сословие на Граде Виктории.

Когда Акицусимы была «открыта» Градом Виктории у неё не было технологии неболётов. Впервые увидев воздушные корабли, жители этой Башни были не на шутку встревожены, и эти опасения оказались не пустым звуком. Результатом «открытия» Акицусимы стали огромные изменения в

жизни общества Башни, эхо которых доказалось даже до Града Виктории.

Военный режим самураев был свергнут после гражданской войны, и сегодня Акицусимы управляется империалистическим правительством в стиле Града Виктории. Однако характер нового государства оказался несколько мрачнее, и более ориентирован на военную силу, чем Град Виктории. Возможно этому виной сосредоточение сил на противодействии угрозам со стороны соседних Башен, а возможно исключительная национальная идентичность Акицусимы.

Мифрил и флогистон

Акицусимы давно владеет уникальной техникой изготовления мифрила, называемая выплавляемый ими металл «хихироканэ». Сделанные из него мечи называются «Акицута» – клинки Акицу, эти мечи высоко ценятся за их эффективность в Граде Виктории. Лёгкий мифрил считался непригодным для изготовления оружия в Граде Виктории, но на Акицусиме смогли создать лёгкие и удобные в обращении, подходящими для их телосложения, и главное, чрезвычайно острые клинки из «хихироканэ».

У Акицусимы нет собственной технологии синтеза флогистона, и они полагаются на импорт из Града Виктории, чтобы покрыть свои потребности в так необходимом для индустриализации топливе. Они не хотят, чтобы Град Виктории доминировал в регионе, и стремятся создать свою собственную технологию синтеза флогистона, но будущее этих разработок пока что не выглядит радужным, не в последнюю очередь из-за секретных действий гильдии алхимиков Града Виктории.

Аэропланы

В отличие от Града Виктория, Акицусима, бедная флогистоном и металлами, делает больший упор на аэропланы, вместо больших воздушных кораблей. Жители Града Виктории высмеивают их, говоря, что Акицусима бедна, но аэропланы, которые Акицусима создала благодаря упорному труду и изобретательности, похоже, име-

ют более высокие характеристики, чем аэропланы Града Виктории. Военно-воздушный силы Акицусимы с уверенностью заявляют, что «наши аэропланы способны сбивать неболёты».

Фронтир

География Фронтира

Фронтир – это относительно недавно обнаруженная Башня. Иногда её называют «Вестерном», поскольку она расположен к западу от Града Виктории.

Эта Башня выделяется чрезвычайно большой шестерёнкой, расположенной на самом верхнем ярусе. Из-за этой особенности, все ярусы, расположенные ниже, видят солнечный свет только на закате, что делает их непригодными для проживания людей.

С другой стороны, огромный, плодородный верхний ярус имеет огромный потенциал. Залитый солнцем, он идеально подходит для возделывания сельскохозяйственных угодий, и с момента открытия Башни сюда прибыло множество поселенцев.

Общество Фронтира

До «открытия» Башни её населяли коренные народы, которые в значительной степени отказались от цивилизации и жили в гармонии с природой. Они выжили в мире после Великого краха, ведя пастушеский кочевой образ жизни в небольших племенных сообществах. Однако, встреча с людьми с другой Башни, достигшими паровой революции и начавшими исследовать мир, закончилась для жителей Фронтира несчастьем.

Фронтир теперь находится под контролем Града Виктории и колонизируется, как другие необитаемые Башни. На самом верхнем ярусе поселенцами, прибывшими из Града Виктории, был построен город, а многие из коренных жителей были вытеснены со своих земель, или, в крайних случаях, пришельцы захватили их и принудили к рабскому труду.

Ужасное положение их соотечественников вызвало у многих коренных жителей Фронтира ненависть к поселенцам. Отношения между коренными жителями и поселенцами ухудшаются с каждым днём, и уже не редкость случаи, когда поселен-

цы подвергаются нападению туземцев по дороге из города. Известны даже случаи, когда туземцы приручали небольших воздушных обитателей и, верхом на их спинах, атаковали неболёты, проходящие в окрестностях Башни, чтобы создать проблемы для колониального правительства.

Поселенцы и движение за независимость

Когда молодые люди бросают всё и отправляются из родных мест за тридевять земель, мечтая сколотить состояние – это, конечно, звучит красиво. Однако, в реальности, многие из поселенцев, прибывших на Фронтир – это те, кто лишился средств к существованию или потерял своё место в Граде Виктории. В городе, где живут многие из них, ситуация с общественным порядком обстоит не лучшим образом, а колониальное правительство Фронтира, не способное справиться с этими проблемами не пользуется популярностью среди поселенцев.

По мере развития поселения, всё больше и больше людей разочаровываются во власти своей бывшей родины, а некоторые из них даже думают и предпринимают действия, чтобы добиться независимости от метрополии. Говорят, что правительство Града Виктории собирает информацию и тайно замышляет подавить этих «независимых» переселенцев, готовя для этого военные силы. Некоторые считают, что «война за независимость» уже началась.

Золотая лихорадка

По мере развития поселения стало ясно, что на нижних ярусах Башни можно добывать шестерёнки с высоким содержанием драгоценных металлов. Это вызвало интерес поселенцев к распространению своего влияния на нижние ярусы, куда не достаёт солнечный свет. Для поддержания этих амбиций, там стали возникать новые поселения. Однако окружающая среда и ситуация с безопасностью в поселениях на нижних ярусах ещё хуже, чем на вершине Фронтира.



Справочник гурмана Града Виктории



Приём пищи – это необходимое занятие, которое даёт людям энергию для жизни, и в то же время – это возможность испытать временное облегчение от тягот жизни. Где есть люди, там всегда есть еда, и эта еда может послужить нам окном, через которое мы сможем заглянуть в жизни людей.

Здесь мы представим один день из жизни людей с разных ярусов Башни в Граде Виктории.

Завтрак

Гарольд, капиталист с верхнего яруса

Два мягких тоста с мёдом, салат из зелёных овощей, чашка фруктового сока и чашка чая с сахаром.

8 утра. Гарольда будет его горничная. Он просыпается с трудом, вероятно, потому что все ещё не пришёл в себя после вчерашнего званного ужина. Он просит горничную принести ему завтрак в постель, и рухнув в кровать снова погружается в приятный сон. Сон заканчивается вскоре после того, как горничная приносит завтрак и газету. Гарольд встаёт и медленно читает газету, примерно спустя час заканчивая свой завтрак.

Мартин, механик со среднего яруса

Тост с маслом из твёрдого хлеба, яичница, два ломтика бекона и чашка чая с сахаром.

7 утра. Мартина будит недавно купленный механический будильник. Остановив вовремя прозвучавший будильник у своей кровати, и полностью проснувшись, Мартин замечает шум и запах готовящегося завтрака, исходящие из кухни, на которой хлопчет его жена. Он бросает в чай побольше сахара, потому что это помогает его организму лучше работать по утрам.

Бен, рабочий с нижнего яруса

Буханка твёрдого хлеба, ломтик сыра и стакан воды из колодца с нижнего яруса.

6 утра. Утро Бена проходит в спешке. Будь тому виной ежедневная тяжёлая нагрузка или вчерашняя пьянка в пабе, проснувшись, он обнаруживает, что по звону колокола на часовой башне, ему остаётся всего полчаса до ухода на работу (у него нет своих часов, поэтому часовая башня – его единственное средство определения времени). Это утро, на самом деле, не из худших. Бену часто приходится выбегать из дома совсем не позавтракав.

Обед

Гарольд, капиталист с верхнего яруса

Сэндвич с ветчиной, сыром и салатом, чашка чёрного чая с сахаром.

Полдень. Лёгкий обед в офисе на втором этаже завода, во время просмотра документов. Гарольд часто ест на обед сэндвичи, так как не может себе позволить тратить много времени на приём пищи, а сэндвичи позволяют ему просматривать документы, не пачкая рук. Во второй половине дня у него встреча с бароном, который выдал ему кредит. Во время трапезы он вдруг начинает беспокоиться о встрече и просит стоящего рядом дворецкого сверить расписание. Вторая половина дня тоже будет насыщенной.

Мартин, механик со среднего яруса

Рис с карри, салат из зелёных овощей, стакан воды из колодца.

В полдень Мартин слышит, как владелец фабрики объявляет перерыв, тяжело вздыхает и вытирает пот со лба. Его руки покрыты смазкой, а лоб испачкан чем-то черным, чем он порядочно насмешил коллег. На обед Мартин заказывает рис с карри, в привычной столовой. Это блюдо попало в Град Виктории из одной из Башен, с которыми недавно были заключены дипломатические отношения. Сейчас рис с карри уже прочно вошёл в число популярных блюд среди широкой публики, поскольку его легко есть,



и он обладает сильным пряным вкусом. Сегодня Мартин решил потратиться и купил салат. В бедных ресурсах Башнях зелёные овощи стоят дорого. Один только этот салат обошёлся Мартину почти во столько же, как карри. Заплатив за заказ, он чувствует лёгкое сожаление.

Бен, рабочий с нижнего яруса

Слишком твёрдый хлеб, жидкий суп с картофелем и грибами.

В полдень на фабрике, где работает Бен, раздаётся звон колокола, означающий время обеда. Услышав звон, рабочие, которые с самого утра стояли за станками как привязанные, начинают стекаться в столовую. Работники столовой наполняют их тарелки супом. Бен возмущен, что ему не доложили картошки, но его не стали слушать. Хлеб был настолько твёрдым, что просто так его

съесть не получалось и Бену пришлось замачивать его в супе. Времени на обед у рабочих не много. Тех, кто медленно ест или болтают с другими рабочими, жестоко наказывают рыскающие вокруг контролёры.

Перерыв на чай

Гарольд, капиталист с верхнего яруса

Две булочки, клубничное пирожное, две чашки чая с сахаром и затем ещё два кусочка шоколада.

4 после полудня. Гарольд и барон, который был у него в гостях, достигли соглашения и с небольшим опозданием стали пить чай. В своём любимом салоне они обсуждают сплетни верхних ярусов и положение общества. Барон придерживался традици-

онного стиля чаепития: сэндвич и булочка, а Гарольд заказал две булочки, так как уже ел сэндвичи на обед. За это барон шутили-во укорил Гарольд: «мне кажется вы сейчас были немного невежливы», на что Гарольд отмахнулся: «Так принято в наше время». К чаю подавали сладкие булочки и пирожные, поэтому пили чай почти без сахара.

Мартин, механик со среднего яруса

Два бисквита и чашка чая с сахаром.

3 после полудня. Время перерыва на чай. Даже на фабрике, это неотъемлемая часть жизни Града Виктории. Мартин ждёт пока вернётся его коллега, ушедший покупать бисквиты в соседнем ларьке, и общается с товарищами, сидящими за центральным столом в мастерской. Но эта идиллия длится недолго. Примерно через 15 минут владелец фабрики начинает кричать на них, Мартин допивает остатки чая и возвращается к работе, чтобы сбежать оттуда подальше. После полудня нужно тоже как следует поработать.

Бен, рабочий с нижнего яруса

Чашка чая с сахаром.

3 после полудня. Рабочим на нижнем ярусе тоже выдают чай. Сахар заранее растворен в чае, и регулировать вкус в зависимости от индивидуальных предпочтений не получится. Тем не менее, для Бена эта чашка чая – единственный сладкий вкус, который он может попробовать в течение дня, и благодаря этой чашке чая у него кое-как получается пережить день за днём.

Ужин

Гарольд, капиталист с верхнего яруса

Бокал ликёра перед ужином, ассорти закусок, сливочный суп, тушёная речная рыба, стейк из телятины, два ломтика мягкого белого хлеба, фруктовый мусс, три бокала красного вина, чашка чая после ужина.

7 вечера. Как и ожидалось, у Гарольда роскошная вечерняя трапеза. Сегодня он не участвует в званном ужине, а трапезничает, вернувшись в своё поместье, так что все

достаточно скромно. После ужина он читает газету, выпивает стакан бренди и слушая музыку из недавно купленного механического граммофона. Качество звука не на высоте, но Гарольд все же не может позволить себе роскошь вызвать профессиональный оркестр. Слушая музыку, смешанную с шумом, Гарольд решает пойти на концерт в эти выходные. Он ложится спать около полуночи.

Мартин, механик со среднего яруса

Мясной пирог со свиной, кружка пива.

7 вечера. Когда Мартин возвращается домой после работы, его окутывает запах мясных пирогов, приготовленных его женой. В каждой семье есть свой «традиционный» вкус мясного пирога, у его жены он отличается мягким вкусом специй. После ужина Мартин читает пару книг, наслаждаясь опьянением от пива, и ложился спать около 11 часов вечера.

Бен, рабочий с нижнего яруса

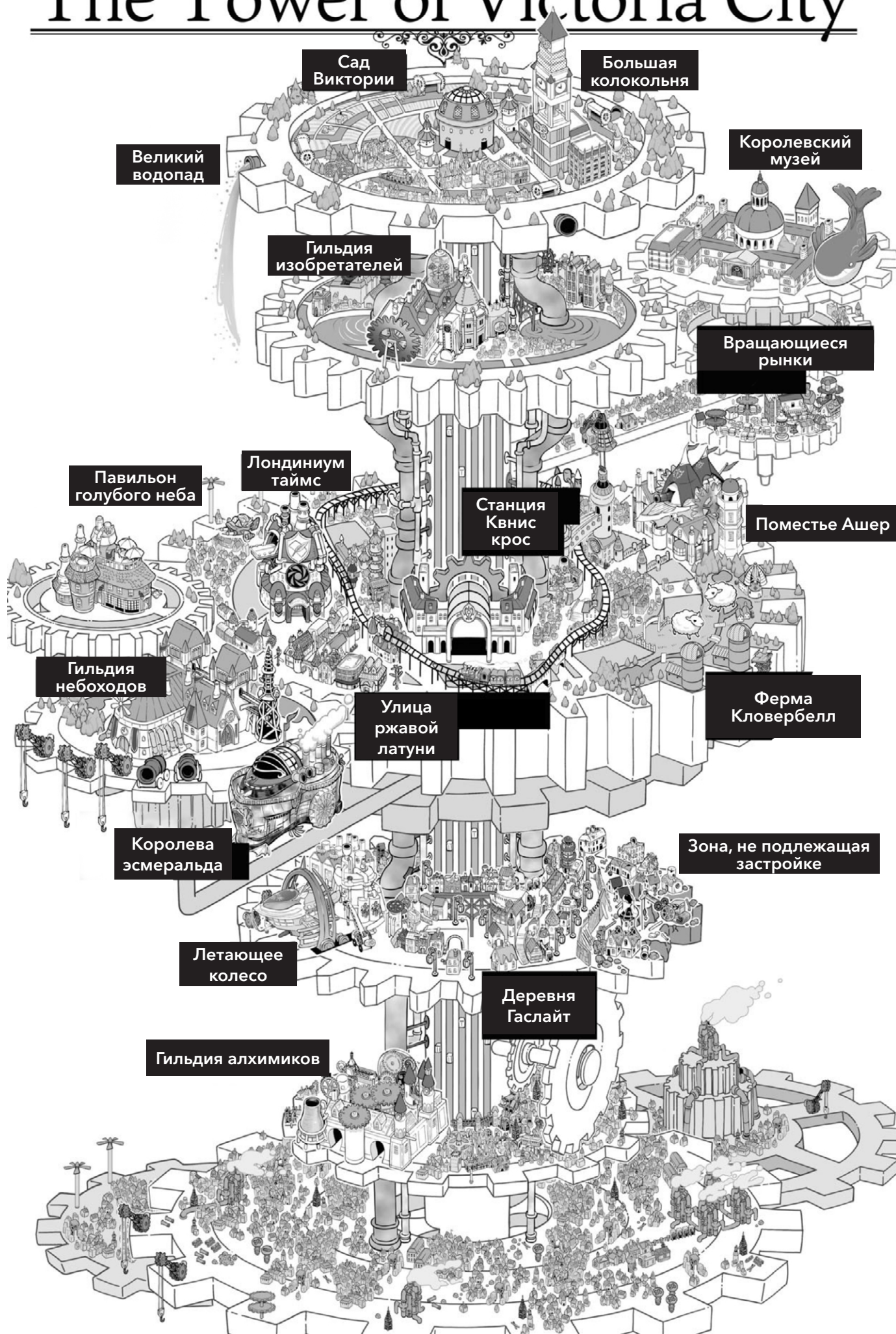
Тарелка рыбы с картошкой, три солёных морковки и два стакана разбавленного джина.

9 вечера. Наконец, после бесконечного рабочего дня, Бен может уйти с работы, и отправиться в паб со своей зарплатой за день в кармане.

Вульгарный танец, наполняющая паб весёлая музыка, и подступающее опьянение помогают Бену разогнать тоску от рабочего дня, и он не замечает, как тратит большую часть своей зарплаты на выпивку. На этом все и заканчивается. Бен, пошатываясь, возвращается домой, валится в кровать и засыпает около часа ночи.



The Tower of Victoria City





ГЛАВА 5: РАЗДЕЛ МАСТЕРА

Понимаешь? В любом бизнесе, в любой войне ставок, букмекер - это тот, кто делает больше всего денег. Осознаем мы это или нет, но всегда есть люди, стоящие выше нас, наблюдающие за нашей работой и смеющиеся над нами. И небонавты здесь не исключение. Ты можешь делать вид что совершенно свободен, но и небонавтов есть свои букмекеры. Кто этим букмекеры? Ну, это само собой разумеется. Они - это...

- Приглушенная болтовня небонавтов.



МАСТЕР ИГРЫ

Для вас, рассказчики

Прежде всего

В «Небонавтах с заводной башни», как и во многих НРИ, можно играть взяв на себя одну из двух ролей: игрок или мастер игры. Если вы открыли эту страницу, потому что хотите сыграть в качестве мастера, прежде всего, как автор этой книги, я хотел бы поблагодарить вас. В эту игру не получится играть без мастера, и только благодаря таким людям как вы, эта игра обретает жизнь.

Роль мастера

Чтобы играть в «Небонавтов с заводной башни», вам понадобится как минимум один мастер. Можно сказать, что мастер является своего рода «хозяином» игры. Если игроки берут на себя роли персонажей, которые непосредственно принимают участие в событиях игры, то мастер играет, наблюдая за ходом игры, течением сюжета, и управляет происходящими событиями с высоты птичьего полёта.

Во время игры мастер должен одновременно выполнять несколько следующих ролей.

Судья

Мастер отвечает за интерпретация правил и различных данных. Если во время сессии между участниками игры возникают разногласия по тому или иному вопросу, связанному с правилами или описанием каких-либо способностей и т.п., мастер должен решить какая интерпретация будет использована.

Рассказчик

Мастер также играет роль рассказчика, описывая события и сцены, происходящие в воображаемом пространстве игры. Однако не стоит слишком сильно переживать о этой роли. Если вы начинающий мастер, то вам будет достаточно просто зачитывать описания, записанные в сценарии, и действовать в соответствии с правилами.

Управление НПИ

Мастер отвечает за всех персонажей, не являющиеся персонажами игроков, т.е. за НПИ. Мастер должен рассказывать игрокам, как НПИ реагируют на их действия и вести диалог от их лица.

Некоторые НПИ могут иметь характеристики, аналогичные ПИ. В таком случае их действия обрабатываются согласно тем же процедурам, что и действия ПИ.

Истории, в которых появляется только главный герой – это редкость. Присутствие в истории персонажей второго плана будет способствовать активизации действий ПИ.





Семена историй

Подготовка сценария

Для того чтобы сыграть в «Небонавтов с заводной башни» мастер должен заранее подготовить сценарий. Сценарии используются для того, чтобы сгладить ход игры, заранее подготовив НПИ, которые будут появляться в сессии, информацию о вражеских неболётах, ход сюжета и описания, которые будут зачитываться во время постановки сцен.

Если вам никогда раньше не приходилось писать истории, то не волнуйтесь, вам не о чем беспокоиться. Структура сценария «Небонавтов с заводной башни» разработана таким образом, чтобы их было легко написать даже тем, кто не имеет опыта в написании сценариев или других творческих работ. Прочитав этот раздел, каждый сможет подготовить сценарий, который проведёт ваших игроков через замечательное путешествие.

Готовые сценарии

Как бы легко ни было создать сценарий для «Небонавтов с заводной башни», в некоторых случаях, у вас просто может не быть желания заниматься этим, или окажется недостаточно времени, чтобы успеть сделать это перед началом сессии. В таких случаях мастер может не создавать свой собственный сценарий, а положиться на эту книгу.

Начиная со страницы 152, вы найдёте два готовых сценария. Если один из них заинтересует вас, и вы решите использовать его во время игры, то вам нужно будет заранее прочитать его. Это всё, что вам потребуется сделать, чтобы подготовить сценарий для сессии.

Формат сценария

Вы можете создать свой сценарий в любом формате: распечатать его на принтере или просто записать на страницах блокнота вашей любимой ручкой. Однако, в конце этой книги имеются специальные листы, которые помогут вам заполнить определённые данные, необходимые для создания сценария. Мы рекомендуем заранее сделать копии этих листов и заполнять их по мере создания сценария.

Количество игроков

Прежде чем приступить к созданию сценария, необходимо определиться с количеством игроков, которые будут принимать участие в сессии. В зависимости от этого могут варьироваться различные данные, используемые в сценарии.

Эта игра разработана для группы из 3-4 игроков. При создании сценария опирайтесь на это число, но также принимайте во внимание сколько друзей на самом деле будут играть с вами. Поэтому, если возможно, перед началом работы над сценарием определитесь с количеством игроков, которые будут участвовать в сессии, например, заранее составив расписание.

Структура сценария

Существуют определённые минимальные требования к сценарию для «Небонавтов с заводной башни». В сценарий должны быть включены следующие элементы.

1. Сцена, разыгрываемая во время вступительной фазы;
2. **Зона полёта**, используемая в фазе полёта;

3. **Приключение**, используемое в фазе приключения (или данные вражеского неболёта и НПИ, которые будут использоваться в фазе боя);
4. Сцена, разыгрываемая во время завершающей фазы;

Как только эти элементы будут подготовлены, минимально необходимый сценарий будет завершён. В следующих разделах будет рассказано, как создавать эти элементы.

Сцена, разыгрываемая во время вступительной фазы

Во время вступительной фазы мастер должен поставить одну или несколько сцен, вводящие игроков в курс событий, которые будут разворачиваться на сессии.

Чтобы вступительная фаза прошла гладко, следует заранее ответить на следующие вопросы.

Место действия истории

Истории в «Небонавтах с заводной башни» происходят в огромном мире бесконечного неба. Для того чтобы создать историю, необходимо решить, где именно в этом мире она будет происходить.

Если у вас нет особых предпочтений по этому поводу, то мы советуем использовать в качестве места действия вашего сценария Град Виктории, описанный на странице 129. Это идеальное место, чтобы насладиться атмосферой ортодоксального стимпанка, и, что самое приятное, здесь уже есть детально проработанный сеттинг, в котором вам не нужно ничего выдумывать.

Цель ПИ

Персонажам нужна причина, чтобы подняться в небо на своём летающем корабле. Самой простой причиной для этого является обращение НПИ клиента с просьбой выполнить тот или иной запрос. Для подобного вступления необходимо дать игрокам представление о том, что это за клиент, в каком положении он находится, и с каким запросом он собирается обратиться к ПИ.

Кроме того, если у вас уже есть опыт проведения игр и создания сценариев для других НРИ, возможно вы захотите создать уникальную вступительную сцену. Например, ПИ внезапно сталкиваются с неприятностями и пытаются спастись. Какое бы вступление вы не выбрали, имейте в виду,

что вступительная фаза должна быть проведена таким образом, чтобы игроки знали, в чём заключается цель их ПИ.

Взлёт

«Небонавты с заводной башни» – это игра о путешествиях по небу на летающем корабле, поэтому в конце вступительной фазы игра должна, без исключения, закончиться сценой, в которой ПИ поднимаются в небо на своём неболёте. По этой причине желательно, чтобы ПИ имели такие цели, которые можно было бы достичь, только отправившись в воздушное путешествие. Помните об этом, обдумывая вступительную фазу.

Если ПИ не хотят браться за работу и отказываются подниматься на борт неболёта, мастер может просто принудить их к такому развитию событий или попросить игроков действовать в соответствии со сценарием. «Небонавты с заводной башни» это игра не про поиски ответа на вопрос: «стоит ли нам браться за это дело?».

Сцена, разыгрываемая во время завершающей фазы

Завершающая фаза показывает конечный результат приключения, пережитого ПИ.

Нет никаких ограничений на то, что мастер может делать в завершающей фазе. У сценария может быть бесконечное число возможных концовок. При создании сценария опишите концовку любым удобным для вас способом. Если у вас есть сомнения по поводу того, какую сцену стоит изобразить в завершающей фазе, обратите внимание на следующие моменты.

Happy end

Самое важное в завершающей фазе – это вознаградить ПИ, переживших приключение, и управлявших ими игроков, дав их истории счастливый конец.

Если все заканчивается хорошо, то независимо от того, насколько человеку было тяжело, он все равно воспримет произошедшее как «хороший опыт». Если возможно, дайте игрокам увидеть счастливый конец, который бы стоил того, что им пришлось проделать.

Однако некоторые концовки, полюбившихся нам историй, нельзя назвать счастливыми, но тем не менее, они кажутся нам прекрасными. Есть много историй с горьким концом, которые производят глубокое

положительное впечатление. Поэтому если история требует того, не стесняйтесь дать ей подобающий конец.

Раскрытие секретов

Приключения полны загадок. Незвестные союзники, скрытые враги, загадочные явления. Такие таинственные сущности добавят красок в ваше путешествие. Однако будет не очень приятно закончить историю, так и не узнав истинную природу этих вещей. В завершающей фазе рекомендуется подготовить сцены, в которых эти тайны будут раскрыты.

Другие факторы

Если вы подготовили все перечисленные элементы сценария, то вы уже имеете необходимый минимум, чтобы провести полноценную сессию по этому сценарию. Однако если вы настроены творчески и хотите сделать сессию ещё более приятной для игры, вы можете включить в неё дополнительные элементы, такие как.

Пролог

Пролог – это краткое изложение сценария, которое зачитывается во время всту-

пительной фазы. Пролог создаёт эффект предвкушения предстоящего сценария.

Что писать в прологе – полностью зависит от автора сценария. Это может быть краткое эмоциональное изложение вступления к сценарию, монолог НПИ или оригинальное стихотворение.

Иллюстрации НПИ и сцен

Во время игры мастер будет рассказывать игрокам о НПИ и их окружении. Если мастер сможет заранее подготовить иллюстрации и картинки, которые можно было бы показать игрокам, а не только описывать всё на словах, то это помогло бы игрокам более наглядно представить себе ситуацию в которой находятся их персонажи.

Не отчаивайтесь, если вы не умеете рисовать. Просто найдите подходящую иллюстрацию из книги или комикса, и покажите её игрокам. Этого будет достаточно, чтобы донести вашу идею.

Интерлюдии

Интерлюдии между фазами, например, между фазами полёта и приключения, можно использовать для создания более драматичной истории. Более подробную об интерлюдиях читайте на странице 110.

Создание зоны полёта

Для того чтобы представить путешествие ПИ на неболёте после того, как они благополучно поднялись в небо, сценарий должен иметь **зону полёта**, которая будет использоваться в фазе полёта. Она создаётся следующим образом.

Полётный лист

В конце этой книги вы найдёте **полётный лист** который используется для подготовки **зоны полёта** и прочих приготовлений, необходимых для фазы полёта. Заполнив все поля на **полётном листе**, вы завершите все необходимые приготовления к фазе полёта.

Самое большое поле на полётном листе – это **зона полёта**, представляющая из себя пустую карту, на которой можно свободно

рисовать **точки** пути и соединять их **маршрутами**. Используйте эту карту для создания собственной зоны полёта.

Готовые зоны полёта

Начиная со страницы 152, приведено несколько готовых зон полёта. Если при создании сценария у вас не было времени на создание собственной зоны полёта или заполнение полётного листа показалось вам слишком хлопотным делом, вы можете выбрать одну из готовых зон полёта для использования в фазе полёта вашего сценария.

Даже если вы будете используете одни и те же готовые зоны полёта, изменив тему или декорации сценария, или подготовив

новое **приключение** или вражеский неболёт, – сценарии получаться совсем не похожи друг на друга. Использование готовой полётной зоны не уменьшит оригинальность сценария, поэтому новичкам не следует беспокоиться, используя готовые зоны полёта.

Лимит

Лимит для фазы полёта должен быть установлен в соответствии с **кратчайшим расстоянием** зоны полёта, которое будет описано позже.

Как правило, **лимит** должен быть установлен следующим образом.

Кратчайшее расстояние зоны полёта	Примерный лимит
6-7 точек	Лимит 4
8-9 точек	Лимит 5
10 и более точек	Лимит 6

Если в этой зоне полёта есть **контрольные точки** – увеличьте **лимит** на их количество.

В некоторых случаях вы можете, наоборот, сначала установить **лимит**, а потом, исходя из него, рассчитать **кратчайшее расстояние** и количество **контрольных точек**. Если количество игроков и **лимит** имеют одинаковое значение, то фаза полёта закончится, когда все игроки станут игроками сцены. Мы рекомендуем устанавливать лимит именно так, потому что это даёт игрокам равные возможности действовать в фазе полёта и делает игру проще.

Метод создания зоны полёта

Зона полёта состоит из нескольких **точек** пути, соединяющих их между собой **маршрутов**, а также информации о типах точек и типах происходящих в них событий. Следуя приведённому ниже алгоритму, вы сможете легко создать такую зону полёта.

1. Определение кратчайшего расстояния

Под **кратчайшим расстоянием** здесь понимается путь от старта до цели, включающий наименьшее возможное количество точек, которые нужно пройти.

Как правило, в зоне полёта, кратчайшее расстояние должно быть установлено в диапазоне от 6 до 10 точек. Для определения кратчайшего расстояния воспользуйтесь вышеупомянутым методом из раздела «лимит».

2. Отметьте количество точек пути, равное кратчайшему расстоянию

Нарисуйте в зоне полёта несколько кружков. Каждый нарисованный вами круг – это одна из **точек** пути, используемая в фазе полёта. Количество точек должно быть равно значению **кратчайшего расстояния**, которые вы только что определили. Расположите их в **зоне полёта** так, чтобы максимально использовать всю ширину листа.

Затем соедините ваши точки линиями – **маршрутом**. На данном этапе пока нет необходимости думать о ветвлении маршрута, просто соединить ближайшие точки маршрутом, не задумываясь об этом.

Когда вы соедините все точки, установите в противоположных концах пути точку **старта** и точку **цели**. Поздравляю! Вы создали маршрут для путешествия.

3. Отметьте дополнительные точки

Теперь давайте нарисуем дополнительные точки рядом с уже имеющимися и соединим их с ближайшими точками. Таким образом мы создадим «развилки». На этом этапе, необходимо следить за тем, чтобы не допустить сокращения кратчайшего расстояния. Также запрещается создавать маршрут, который не ведёт к цели.

4. Запишите типы событий

Наконец, давайте установим типы навигационных событий для каждой точки в этой зоне полёта.

При установке типа события рекомендуется группировать одинаковые типы события в промежутках маршрута между перекрёстками. В частности, в точках на маршруте, ведущем по кратчайшему пути до цели, следует устанавливать множество событий типа «неприятности». Таким образом, когда корабль дойдёт до развилки, игрок сможет насладиться моментом выбора, пытаясь решить, в какую сторону стоит держать курс.

5. Установите контрольные точки

При необходимости выберите одну из установленных вами точек и определите её в качестве **контрольной точки**, которую вы сможете использовать для создания особых событий, для придания фазе полёта большего разнообразия.

Устанавливая контрольную точку, обратите внимание, можно ли её обойти. Если вы хотите, чтобы в контрольной точке про-

изошло событие, важное для сценария – не прокладывайте маршрут таким образом, чтобы эту точку можно было пропустить.

Как только вы выполните эти этапы, зона полёта будет завершена. Теперь вы можете с нетерпением ждать того дня, когда воздушный корабль поднимется в небо и отправиться в путешествие по вашей зоне полёта. А тем временем вы можете заняться созданием других элементов сценария.



Создание приключения



Приключения, используемые в фазе приключения, являются важным элементом сценария. В этом разделе объясняется, как их создавать.

Определитесь с темой приключения

Прежде чем приступить к созданию приключения, необходимо определиться с темой, которую вы хотите изобразить в нём.

Приключения – это набор данных, касающиеся различных трудностей, мешающих развитию сюжета, с которыми ПИ встретятся во время путешествия. Если вы будете знать, что произойдёт с ПИ, то сможете использовать это в качестве отправной точки для создания данных для приключения, и это также поможет вам создать образы для описания сцен.

Лист приключения

Чтобы создать приключение, сделайте копию **листа приключения**, находящегося в конце этой книги, и заполняйте соответствующие поля по ходу его создания. К тому времени, когда вы заполните все поля, у вас должно получиться отличное приключение.

Элементы приключения

Приключение состоит из следующих элементов

Название приключения

У каждого приключения должно быть

свое название. Название приключения помогает понять, о чём будет игра.

Этапы

Приключение состоит из одного или нескольких **этапов**. В основном, рекомендуется, чтобы количество этапов приключения находилось в диапазоне от 3 до 5. Чем больше этапов входит в приключение, тем сложнее оно будет. Если многие из ваших игроков впервые играют в «Небонавтов с заводной башни», то лучше будет установить небольшое количество этапов. Если же ваши игроки уже хорошо знакомы с игрой, то можно использовать большее количество этапов.

Опишите каждый этап

Когда вы определитесь с количеством этапов, подумайте о том, как описать, чему посвящён каждый этап.

ПИ предстоит справиться с приключением, по очереди выполняя все его этапы. В зависимости от количества этапов, вы можете представить, какие шаги предстоит выполнить ПИ, чтобы пройти через вставшее на их пути испытание.

Эффекты этапа

Эффекты этапа – это различные негативные явления, установленные для каждого этапа приключения, которые причиняют вред неболёту и находящимся на нём персонажам. Они могут варьироваться от нанесения повреждений кораблю или определённому персонажу, до особых эф-

фектов, воздействующих на определённые отсеки неболёта.

Смотрите раздел «Примеры эффектов этапа» находящийся ниже, для получения дополнительной информации о том, как выбрать нужные эффекты в зависимости от описания этапа и сложности приключения.

Задачи этапа

В каждой задаче этапа должен быть указан отсек, в котором нужно находится для совершения **проверки выполнения задачи**. В начале рекомендуется установить уровень сложности этой проверки равный «7».

Для каждой из **задач** рекомендуется устанавливать различные **характеристики**, необходимые для её выполнения. Это придаст приключение более разнообразный ритм и даст возможность большему количеству ПИ играть активную роль в его выполнении.

При выборе отсека, в котором необходимо находится для совершения **проверки выполнения задачи**, важно учитывать, что на неболёте может не оказаться того или иного отсека. Чтобы избежать подобной ситуации, рекомендуется указывать отсеки по категориям или указывать отсеки, которые должны быть установлены на любом неболёте, например, «**каюта**» или «**лестница**».

Лимит

Лимит для фазы приключения должен быть установлен в соответствии с количеством этапов приключения. Если у вас нет особых предпочтений, рекомендуется установить **лимит** равный количеству этапов.

Примеры эффектов этапа

Вы можете использовать приведённые ниже эффекты этапа в качестве ориентира при создании приключения.

Повреждение неболёта

Самый традиционный эффект этапа. Подойдёт для представления нападения агрессивных воздушных обитателей или воздушных пиратов. Повреждение поможет добавить атмосферы при использовании в сценах, где корабль попадает в шторм.

Уменьшение очков жизни персонажа

Этот эффект хорошо подойдёт для представления ситуаций, в которых выполнение задачи этапа сопряжено с опасностями или трудностями.

Турбулентность

Более подробно о выполнении процесса **турбулентности** читайте на странице 96. Если персонажа постигнет неудача в **проверке турбулентности** – он **упадёт**. Если большинство ПИ **упадут**, это отнимет у них драгоценное время до наступления **лимита** и создаст атмосферу спешки.

Уменьшение эффекта определённых отсеков

Такие эффекты этапа могут до конца сессии уменьшить **экономия топлива «машинного отделения»** или снизить **комфорт «каюты»**. Подобные эффекты могут оказать большое влияние на ход сессии, поэтому используйте их экономно.

Сценические эффекты

Сценические эффекты не обязательно должны быть связаны с механикой игры. Например, может быть интересно установить сценический эффект, который влияет на направление сюжета, например, груз, перевозимый небонавтами, может быть повреждён, или НПИ пассажир может взглянуть на ПИ в нелестном свете.

Невозможно выполнить задачу этапа!

Если неболёт не имеет отсеков, необходимых для выполнения **задачи** этапа, то он, естественно, не сможет выполнить эту задачу. В таких случаях мастер должен оценить ситуацию и рассмотреть альтернативные методы выполнения задачи. Если у игроков есть предложения, основанные на описании текущей сцены, мастер может принять их.

Если ПИ используют подобный альтернативный метод выполнения задачи, мастер может увеличить сложность проверки. В большинстве случаев целесообразно увеличить сложность примерно на «2».

Создание неболёта противника

Сражение – это идеальная кульминация истории. Если вы решили использовать фазу боя вместо обычной фазы приключения, используйте следующую информацию, чтобы создать врага, который будет противостоять неболёту ПИ.

Проектирование неболёта противника

В фазе боя должен появиться вражеский воздушный корабль, который будет противостоять ПИ. Информация и вражеском неболёте должна быть записано на **листе неболёта**, так же, как и для неболёта ПИ.

Процедура создания неболёта противника в целом не отличается, от процедуры создания неболёта ПИ: смотрите раздел «Конструирование неболёта» на странице 40 и создайте вражеские вражеский воздушный корабль.

Вражеские НПИ

На борт вражеского неболёта нужно поместит НПИ, которые будут управлять кораблём и атаковать ПИ. Если вы хотите создать трудный сценарий, на борту вражеского корабля должно быть столько же НПИ, сколько и персонажей игроков. Если же вы хотите сделать сценарий полегче, например, потому, что большинство ваших игроков впервые играют в «Небонавтов с заводной башни», вам следует дать врагу меньше НПИ, чем количество персонажей игроков.

Если вражеский НПИ является капитаном неболёта или заклятым врагом ПИ, рекомендуется создать этого персонажа таким же образом, как и ПИ. Однако, в этом случае, его навыки, а также сильные и слабые характеристики, могут быть установлены по желанию мастера.

Шайка

В отличие от игроков, которые управляют только одним персонажем, мастер должен контролировать всех вражеских НПИ, которые появляются в фазе боя. Проверять данные для каждого НПИ каждый раз, когда вы

берете их под контроль, может оказаться утомительно. Поэтому в таких случаях рекомендуется считать вражеских НПИ, появляющиеся в фазе боя, **шайкой**.

Члены **шайки** – это специальные персонажи не имеющие особых данных. Определив вражеских НПИ в качестве шайки, мастеру не придётся проверять их данные каждый раз, когда он ими управляет. Хорошей идеей будет определить шайкой тех членов экипажа вражеского корабля, которые не настолько важны, чтобы упоминать их по имени.

Члены шайки отличаются от обычных персонажей следующим образом.

Шайка не имеет сильных и слабых характеристик

Все проверки, выполняемые членами **шайки**, не являются ни **сильными** ни **слабыми проверками**. При выполнении проверки бросьте 2D6 и просто используйте выпавшее значение в качестве **значения проверки**.

Члены шайки так же не используют особенности народа, поэтому, если в этом нет необходимости, их народы можно не устанавливать.

Шайка не получает никаких навыков

Однако, если все вражеские НПИ, являются простыми членами шайки, рекомендуется, чтобы один из них имел навык **«маневрирование»**.

Очки жизни и мобильность шайки

Очки жизни членов шайки равны «10», а их **мобильность** равна «3».



Этот раздел содержит готовые зоны полёта, которые можно использовать в фазе полёта. Если вы создаёте свой собственный сценарий, но вам не хочется создавать оригинальные зоны полётов, вы можете использовать представленные здесь.

Кроме того, в готовых сценариях, записанных в следующем разделе, будут использоваться эти зоны полёта. Разыгрывая эти сценарии, заранее подготовьте соответствующие зоны полёта, скопировав их содержание на полётный лист.

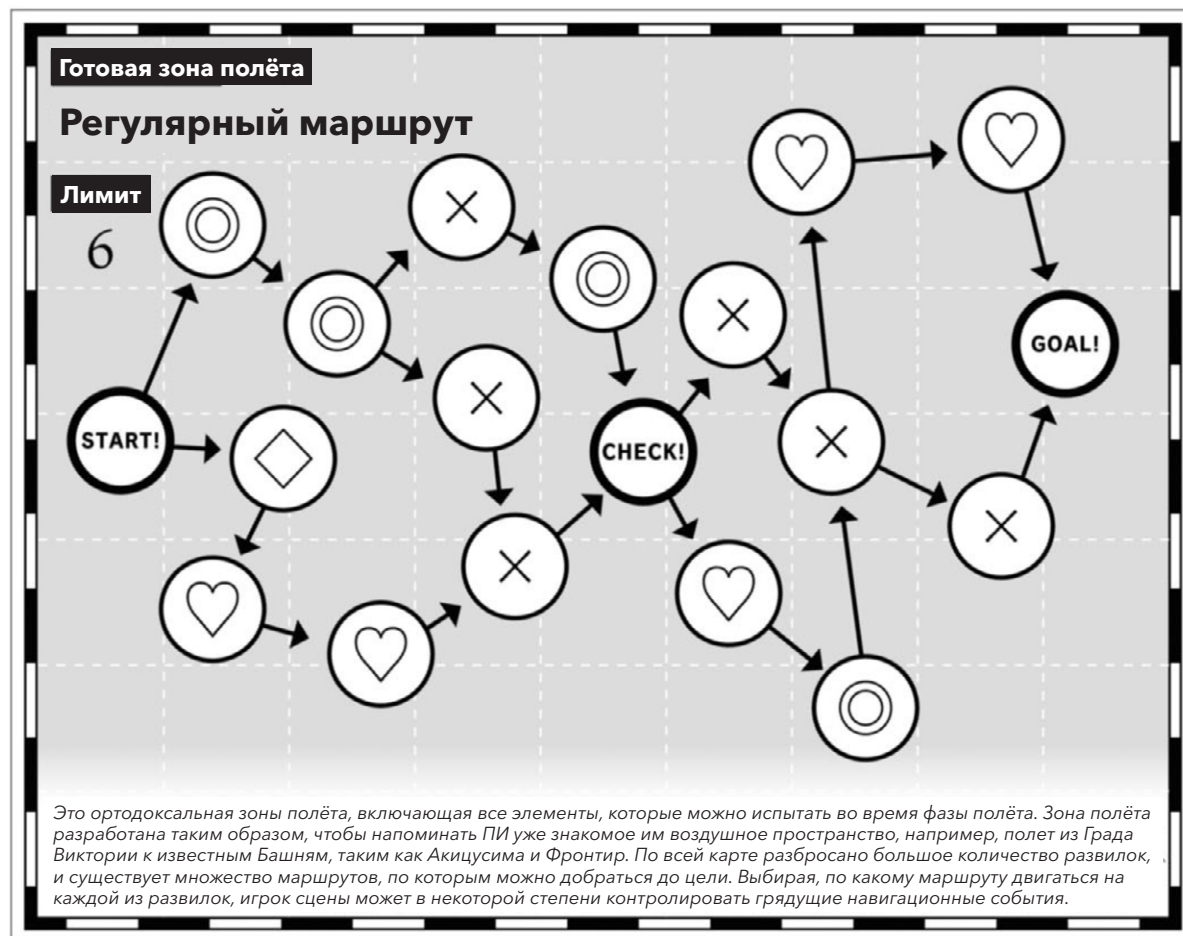
Контрольные точки

В каждой из представленных зон полёта есть одна **контрольная точка**. В готовых зонах полёта не указано конкретное нави-

гационное событие, которое происходит в этой контрольной точке, поэтому мастер может свободно создать подходящие событие в соответствии со сценарием. Если мастер не может придумать событие, он должен попросить игрока сцены выбрать любой понравившийся тип события, а затем выполнить бросок на соответствующей таблице навигационных событий.

Тип события

Для каждой обычной точки в зоны полёта установлен определённый тип **навигационного события** из: «воздухоплавание», «встреча», «на борту», «неприятности». Соответствующие таблицы навигационных событий находятся на страницах 81–85.

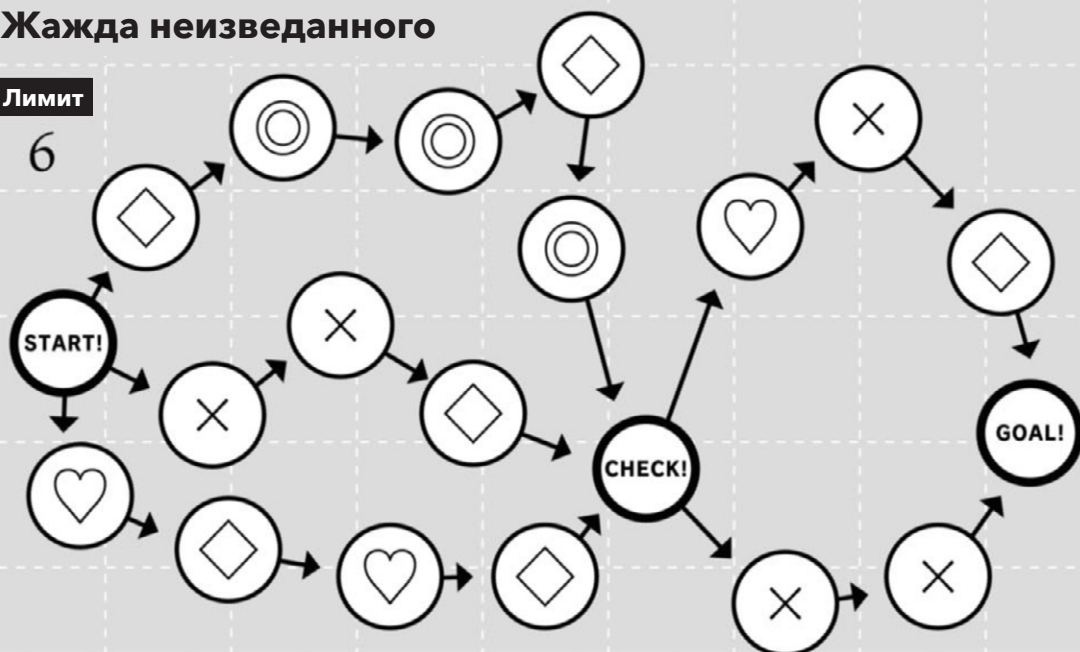


Готовая зона полёта

Жажда неизведанного

Лимит

6



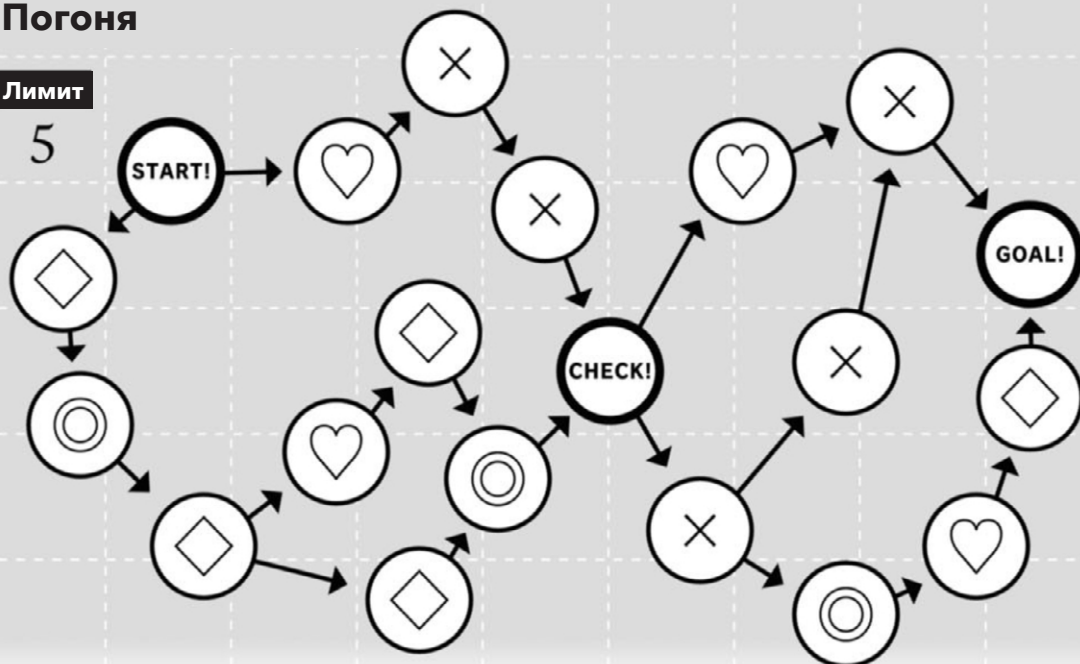
Зона полёта спроектирована таким образом, чтобы напоминать неизведанное воздушное пространство, где ещё никогда не пролетал неболёт. Зона полёта выделяется тем, что развилки находятся только после старта и контрольной точки. После выбора маршрута изменить курс уже не получится, а это значит, что при приближении к развилке, игроку сцены придётся делать важный выбор. Для каждого маршрута существует склонность к появлению одного из типов навигационных событий. Если принимающий решение, куда свернуть на развилке, игрок подумает о том, какой из типов событий ему хотелось бы испытать, то он легко сможет решить в каком направлении держать курс.

Готовая зона полёта

Погоня

Лимит

5



Зоны полёта, предназначенная для сцен преследования разыскиваемых воздушных пиратов, охоты на воздушных обитателей и тому подобного. Зону полёта в целом можно разделить на короткий маршрут с большим количеством точек с типом навигационного события «неприятности» и более длинный маршрут с меньшим количеством «неприятностей». Следует отметить, что лимит в этой зоне полёта составляет всего пять сцен! Если вы выберете короткий и сложный маршрут, то скорее всего сможете закончить фазу полёта вовремя, а если выберете более длинный маршрут с меньшим количеством опасностей, вы должны быть готовы к тому, что может произойти навигационное событие из типа «долгое путешествие».



Великие приключения, легко и без подготовки

Внимание!

На следующих страницах приведены готовые сценарии, которые можно использовать для игры в «Небонавтов с заводной башни». Если существует хоть малейший шанс, что вы будете участвовать в сессии, использующей один из записанных в этой книге сценариев, в качестве игрока, мы настоятельно рекомендуем вам не читать этот раздел. Быть игроком, заранее зная сценарий, не так интересно, а в некоторых случаях может привести к тому, что мастер откажет вам в участии в сессии.

Представленные сценарии

В этой книге представлено два готовых сценария: «Погоня за нефритовой девой» и «Небонавты и близняшки красные шапочки». Эти сценарии можно сыграть как не связанные отдельные истории, или же вы можете связать эти два сценария и разыграть их как непрерывную историю с одной группой ПИ на одном неболёте.

В обеих историях персонажи участвуют в сюжете в качестве небонавтов, принадлежащих к Гильдии небоходов из Града Виктории. Каждый сценарий состоит из двух фаз полёта и двух фаз приключения (включая одну фазу боя). Мастер должен сообщить эту информацию игрокам перед началом сессии.

Погоня за нефритовой девой

Это сценарий для начинающих игроков, основанный на классической структуре сценария в «Небонавтах с заводной башни». Этот сценарий хорошо подойдёт для первой игры в «Небонавтов с заводной башни», или для того чтобы использовать его в каче-

стве ориентира, сверяясь с ним при создании своих собственных сценариев.

Небонавты и близняшки красные шапочки

Этот сценарий несколько необычен и предназначен для мастеров, которые уже хотя бы раз играли в «Небонавтов с заводной башни». В этом сценарии используется оригинальная таблица навигационных событий и установлены особые условия для завершения фазы приключения и боя, поэтому, пожалуйста, внимательно ознакомьтесь с ними перед игрой.

Информация о сценарии

Под название каждого сценария записана информация о нём. Используйте её при выборе и подготовке к постановке этого сценария.

- **Количество игроков:** готовые сценарии предназначены для игры с 3-4 игроками.
- **Ключевые слова:** описывает жанр и атмосферу истории. Используйте их для представления образа событий сценария.
- **Необходимое время:** указанное здесь время не включает время, необходимое для фазы подготовки к сессии (стр. 70). Если вы будете создавать персонажей и неболёт, вам потребуется ещё два-три часа.

ПОГОНЯ ЗА НЕФРИТОВОЙ ДЕВОЙ

Количество игроков  3-4

Ключевые слова  секреты, фантомный вор

Необходимое время (часов)  3-4

Обзор

ПИ получают срочный запрос от ворвавшегося в гильдию небоходов джентльмена по имени Рональд. Запрос заключается в транспортировке картины «Нефритовая дева» для передачи в дар на родину Рональда – Башню Фронтир. Ситуацию осложняет то, что, если существование картины станет достоянием общественности, печально известный Королевский музей Града Виктории попытается заполучить шедевр в свои руки. Поэтому Рональд просит ПИ хранить этот запрос в тайне.

Согласившись на работу, персонажи берут на борт своего неболёта Рональда и картину и отправляются в воздушное пространство, где их будут ждать товарищи Рональда, чтобы передать им груз. Работа успешно выполнена, и ПИ прощаются с Рональдом и улетающему на корабле его товарищей к Фронитру. Однако все меняется, когда один из ПИ обнаруживает забытую газету, которую Рональд оставил на борту их неболёта. Из газетной передовицы ПИ узнают, что картина была украдена из Королевского музея, а сам Рональд оказался фантомным вором, который использовал небонавтов, чтобы вывезти картину из страны. Более того, в газете говорится, что любой, кто поможет в контрабанде картины, будет сурово наказан Королевским военно-воздушным флотом. Сами того не ведая ПИ оказываются соучастниками преступления.

ПИ решают преследовать и корабль банды Рональда, чтобы одержать над ним победу в воздушном бою, вернуть картину и вернуться в Град Виктории не как преступники, а как герои.

Введение

После завершения подготовки к игре, мастер должен зачитать пролог, записанный ниже, и объявить о начале сессии. Затем мастер и игроки по очереди представляют своих ПИ. После этого, в соответствии с «планом сценария», начинается развиваться история.

Пролог

Нефритовой дева.

*Прекрасная, улыбающаяся девушка в нефритово-зеленом платье.
Эта картина, по всеобщему признанию, несомненный шедевр.*

«Я хочу показать эту картину людям на моей далёкой родине, прежде чем меня заставят пожертвовать её Королевскому музею».

В гильдию небоходов врывается джентльмен с картиной в руках и секретным запросом. Согласившись выполнить его чистосердечную просьбу, ваш неболёт спокойно поднимается в небо.

*Но мир не так прост.
Как же обернётся история небонавтов, в тайне увёзших деву: станет ли она историей о героизме или...?*

«Погоня за Нефритовой Девой!»

Оседлайте ветра густого пара и чёрного дыма, пришло время отправится навстречу приключениям.

План сценария

Вступительная фаза

После того как завершилось представление всех участников игры и персонажей, пришло время поставить вводную сцену. Мастер должен зачитать следующее описание и объяснить игрокам положение дел. Мастер также может, попросить игроков описать, что делают их персонажи в этой сцене.

Вводная сцена

История начинается на среднем ярусе Града Виктории, в гильдии небоходов. На дворе раннее утро. В это время суток штаб-квартира гильдии все ещё малолюдна. Вас окружают небонавты, готовящиеся подняться в небо, кто-то занимается обслуживанием своего неболёта, другие загружают груз в трюм корабля, здесь же можно увидеть и торговцев, приехавших в гильдию для ведения бизнеса и прочих снующих туда-сюда людей, связанных с небонавтами.

Внезапно с грохотом открывается дверь. В гильдию врывается джентльмен зрелого возраста в старом коричневом пальто. Он несёт с собой большую коробку, по габаритам похожую на широкую доску, размером чуть меньше его самого. Джентльмен оглядывается по сторонам, и его взгляд падает на вас, он приближается к вам быстрым шагом.

Реплики джентльмена

«Здравствуйте, вы небонавты? Меня зовут Рональд, и у меня есть для вас дело. Извините, что так неожиданно беспокою вас, но не могли бы вы прямо сейчас взяться за мою работу? Я немного тороплюсь... и это конфиденциальное дело.»

«Ах конечно, работа конфиденциальная, но она не связана с опасностями. Я ищу людей, которые помогут исполнить мою давнюю мечту.»

«Я не хочу, чтобы об этом деле узнало слишком много людей, поэтому прежде чем продолжить, я хотел бы спросить вас,

согласны ли вы взяться за работу? Конечно, я обещаю справедливо заплатить за ваши услуги.»

Если ПИ проявляют готовность взяться за работу, джентльмен с облегчением вздыхает и продолжает разговор.

Реплики Рональда

«Спасибо. Я хочу попросить вас... (указывая на большой пакет) перевести эту картину».

«Я недавно купил её у одного торговца. Это шедевр известного художника, и я хотел бы передать её в дар на свою родину... Фронтир».

«Я всегда мечтал внести какой-то вклад в развитие своей родины – знаете, я подумал, как было бы здорово, если бы я смог подарить сельскому музею шедевр, который был не уступал экспонатам из Королевского музея Града Виктории.»

«Я договорился встретиться со своими товарищами на воздушном маршруте на пол пути к Фронтиру, и хочу попросить вас доставить меня и эту картину до назначенного места. Я не хотел привлекать лишнего внимания, поэтому не стал просить моих товарищей проделывать весь путь до сюда.»

«Ах да, и, пожалуйста, никому не рассказывайте о картине. Королевский музей на этой Башне знаменит своей коллекцией произведений искусства и артефактов со всего мира... но многие из выставленных экспонатов – это насильно изъятые предметы, которые их владельцев заставили пожертвовать в пользу музея. Если существование этой картины станет достоянием обществу, я уверен, что она будет передана в Королевский музей, а не на Фронтир.»

«Я не хочу, чтобы кто-то узнал о моём запросе. Если Королевский музей сможет заполучить картину, я сомневаюсь, что они заплатят мне за неё достойную цену. Пожалуйста, мне нужна ваша помощь.»

Сказав это, он указывает на карте на воздушное пространство, где ждут его товарищи, и называет примерное время, которые потребуются, чтобы добраться туда и получить вознаграждение.

Если ПИ согласятся приняться за работу, Рональд поблагодарит их и попросит немедленно проводить его на корабль.

После завершения разговора, команда отводит Рональда к неболёту. На это вступительная фаза заканчивается, и игра переходит к «фазе полёта 1».

Картина

Если ПИ попросят Рональда, он покажет им картину. На картине изображена «прекрасная девушка в нефритово-зеленом платье, улыбающаяся глазами, того же цвета, что и её платье». Девушка нарисована так искусно, что кажется, будто она находится рядом с вами, как живая. Даже нетренированному глазу видно, что картина представляет собой значительную ценность.

Фаза полёта 1

В качестве зоны полёта в этой фазе используйте готовая зона полёта «Регулярный маршрут», приведённая на странице 149. Приступайте к фазе полёта, сверяясь с правилами, перечисленными в разделе «Подготовка к фазе полёта» на странице 72.

Рональд и картина

Во время этой фазы полёта Рональд будет находиться в «трюме» неболёта (стр. 61) вместе с картиной. Если ПИ желают, они могут свободно поговорить с Рональдом. Однако, поскольку он является НПИ без характеристик, для него не нужно размещать жетон персонажа на карте корабля, и он не получает собственных сцен.

Контрольная точка: инспекция

При входе в контрольную точку, расположенную в зоне полёта, происходит навигационное событие «инспекция» (стр. 82). Перед обработкой навигационного события зачитайте следующее описание.

Вы уже на полпути к указанному Рональдом воздушному пространству, когда на пути вашего неболёта возникает огромный крейсер под флагом Града Виктории. Похоже, это контрольно-пропускной пункт Королевского военно-воздушного флота.

Ваш корабль будет остановлен и подвергнется инспекции, во время которой вас спросят о цели путешествия и проверят корабль на наличие подозрительного груза. Возможно, будет хорошей идеей сообщить Рональду, сидящему в трюме, о инспекции, чтобы он спрятал картину.

Теперь мастер должен взять на себя роль военного офицера, проводящего инспекцию, и расспросить ПИ о цели их пу-

НПИ

«Джентльмен-заказчик» Рональд Грей

Народ: Модерн таймс

Пол: мужской

Возраст: 36

«Уважаемые небонавты,
давайте оставим это дело между нами»

Джентльмен зрелого возраста в старом коричневом пальто, который обратился к небонавтам с запросом помочь доставить картину, которую он купил у торговца произведениями искусства, на его родину, чтобы передать её в дар музею. Рональд утверждает, что сам родом из Фронтира – Башни поселенцев-первопроходцев. Его высокий рост и слегка помпезная манера поведения производят впечатление провинциальности. Он обеспокоен тем, что Королевский музей Града Виктории может конфисковать его картину, и предупреждает небонавтов, чтобы они держали запрос в секрете...



тешества и перевозимом грузе. Если ПИ солгут о грузе и предупредят Рональда, чтобы он смог спрятаться, то Рональд поблагодарит их и скажет: *«Будьте осторожны, если ВВФ найдут картину и конфискуют её, то всё пропало. Спасибо, что предупредили меня»*. В этом случае Рональд так же получает **узу** к ПИ, который сообщил ему об опасности.

Если ПИ честно попытаются рассказать военному офицеру о картине или показать ему груз, то Рональд поспешит вмешаться в разговор, пока инспектор находится в замешательстве, и скажет: *«Груз – это стекло для строительства. Оно очень хрупкое и мы специально так плотно его упаковали, поэтому, пожалуйста, не повредите его»*. После ухода инспектора он со злостью скажет: *«Чтобы было, если бы они нашли картину и конфисковали её? Вы же говорили, что не хотите, чтобы они знали о ней!»*

Фаза приключения 1

Для этой фазы используется лист приключения «Передача картины», находящийся на странице 158. В начале фазы мастер зачитывает следующее описание сцены.

Описание сцены

Приблизившись к намеченной точке, вы замечаете вдалеке световой сигнал. Его подаёт небольшой, немного устаревший неболёт. На его борту находятся товарищи Рональда, ожидающие доставки картины. К сожалению, небо вокруг затянуто облаками, и видимость оставляет желать лучшего. Дует холодный ветер, и если вы останетесь снаружи слишком долго, то точно замёрзнете.

«Было бы здорово, если бы сейчас было ясное небо... но погода такая, какая есть. Откладывать передачу нельзя, так что я на вас полагаюсь»

Несмотря на некоторую неуверенность в голосе, глаза Рональда сияют, как будто он с нетерпением ждёт момента, когда сможет подарить картину родному городу.

Пришло время закончить работу. Давайте доставим эту прекрасную картину на их корабль!

Интерлюдия

В конце «фазы приключения 1», перед переходом к «фазе полёта 2», происходит **интерлюдия** (стр. 110). Мастер должен зачитать следующее описание сцены.

Описание сцены

После того как картина была благополучно доставлена на другой корабль, товарищи Рональда попросили отнести её в прочный трюм, похожий на гигантский сейф. Вам трудно поверить, что они подготовили всё это только ради сегодняшнего дня. Кажется, что все слишком хорошо схвачено, как будто они постоянно занимаются перевозкой ценностей.

Рональд и его спутники кланяются вам и благодарят за помощь, говоря: *«Спасибо, вы отлично сработали и очень нам помогли»*. Прежде чем отправиться к Фронтиру, Рональд и его товарищи отдают обещанную плату за ваши услуги. Наконец, они кратко прощаются и отправляются к Фронтиру. В ближайшее время «нефритовая дева» не вернётся в Град Виктории.

Итак, вы возвращаетесь на борт своего неболёта и готовите корабль для обратного путешествия. Осматривая трюм, где во время путешествия находился Рональд, вы находите там скомканную газету. Похоже, что её здесь оставил Рональд. Развернув газету, вы понимаете, что это сегодняшняя утренняя газета, в которой написано следующее.

Похищение картины из Королевского музея!

Вчера поздно вечером была обнаружена кража картины «Нефритовая дева», выставленной в Королевском музее. На основании улик на месте преступления и сообщений очевидцев полиция подозревает, что кража – дело рук фантомного вора Рональда Грея. Власти обратились к общественности с просьбой предоставить информацию о его местонахождении.

По словам властей, любой, кто окажет помощь преступникам в транспортировке «Нефритовой девы» или в побеге, понесёт жестокое наказание. Ожидается, что Королевский военно-воздушный флот начнёт операцию по поиску и возвращению картины в воздушном пространстве Града Виктории сразу после получения информации о произошедшем.

Если вам стало известно о местонахождении украденной картины, немедленно свяжитесь с Королевским ВВФ. Кроме того, тому, кто сможет вернуть картину из рук воров, гарантируется вознаграждение.

В газете также опубликована фотография «Нефритовой девы». Фото размыто и его трудно разглядеть, но вы у вас не остаётся сомнений. «Нефритовая дева» – это определённо та самая картина, которую попросил перевезти Рональд и которую вы только что передали его сообщникам.

О нет! Вы превратились из небонавтов в преступников, за которыми охотится ВВФ!

Но ещё не всё потеряно. В газете написано: «тому, кто сможет вернуть картину из рук воров, гарантируется вознаграждение». Если вы сможете догнать корабль Рональда, забрать у них картину и передать её ВВФ, то в Граде Виктории вас встретят как героев, а не как преступников.

Другого пути нет. Вы должны каким-то образом вернуть картину, чтобы вернуться к спокойной жизни небонавтов!

После описания этой сцены, закончите интерлюдия и перейдите к фазе полёта 2.

Фаза полёта 2

В этой фазе вам предстоит преследовать корабль Рональда Грея, который бежал на Фронтир.

В качестве зоны полёта в этой фазе используйте готовая зона полёта «Погоня», приведённая на странице 149.

Контрольная точка

В этой фазе для контрольной точки, расположенной в зоне полёта, не задано специальное навигационное событие. Если мастер считает, что это необходимо, он может попросить игрока сцены выбрать любой тип навигационного события и использовать соответствующую таблицу, чтобы определить событие.

Фаза приключения 2 (фаза боя)

Здесь будут использованы правила фазы боя (стр. 98). Цель – напасть на неболёт Рональда Грея и вернуть картину. В начале фазы мастер зачитывает следующее описание сцены.

Описание сцены

После нескольких часов преследования, вы замечаете на горизонте корабль Рональда. Когда вы приближаетесь к нему, чтобы вернуть картину, Рональд выходит на палубу и недоуменно смотрит на вас. В конце концов он обращается к вам через громкоговоритель.

Реплики Рональда

«О, какая неожиданная встреча – не думал увидеть вас снова».

«Я думал, что наша совместная работа подошла к концу, и я выплатил вам ваш гонорар. У вас возникли какие-то проблемы?»

Его речь спокойна, но в голосе слышны нотки настороженности. Если ПИ расскажет ему правду, или попытаются напасть на его воздушный корабль, Рональд сбросит маску джентльмена и покажет своё истинное лицо.

Он сбросит в небо своё старое пальто. Под ним скрывается чёрный как уголь костюм, который, кажется, сливается с тенью. Он достаёт из ниоткуда шёлковую шляпу, надевает её и обращается к ПИ как «Рональд Грей, фантомный вор».

Реплики Рональда

«Ха-ха-ха! Значит, вы заметили. Действительно, Я Рональд Грей, фантомный вор как меня любят называть люди».

«Понятно, значит, вы пытаетесь мне помешать, не так ли? Но я зашёл слишком далеко и не могу позволить себе просто так отпустить добычу. Почему бы нам не поставить «Нефритовую деву» на кон и сыграть в игру?!»

Как только слова Рональда по громкоговорителю достигают ушей ПИ, его неболёт резко разворачивается и совершает боевой манёвр, чтобы атаковать воздушный корабль ПИ.

А теперь в бой! Вернитесь в Град Виктории как герои, победившие вора и вернувшие украденную «Нефритовую деву»!

Неболёт противника

Используйте «Анкархед», описанный на странице 159. Этот неболёт оснащён специальным отсеком – «хранилище».

Персонажи на неболёте противника

На вражеском корабле находятся 3 персонажа из **шайки** (стр. 148). Их жетоны помещаются в отсеки: *«рулевая рубка А»*, *«18-фунтовая пушка»* и *«сторожевой пост с пушкой»*. Мастер может по своему усмотрению решить, в какой квадрат отсека они будут помещены. Персонаж, находящийся в *«рулевой рубке А»* – это Рональд. Он отличается от других членов шайки тем, что имеет навык небонавта *«маневрирование»*.

Хранилище

«Хранилище» – это отсек **размером 2x2**, установленный на неболёте Рональда.

«Хранилище» обладает эффектом обнуляющим любые **повреждения** нанесённые этому отсеку, поэтому, во время боя, ПИ не нужно беспокоиться об опасности повредить картину.

«Хранилище» не имеет каких-либо других эффектов отсека.

Условие завершения боя

Условием завершения этой фазы является **выведение из строя** вражеского неболёта. Потерпев поражение Рональд с сожалением скажет: *«Я не думал, что вы настолько хороши... Я проиграл»*, после чего воры сдадутся. Они достанут *«Нефритовую Деву»* из *«хранилища»* и передадут её на воздушный корабль ПИ.

Что произойдёт с Рональдом и его спутниками после этого, остаётся на усмотрение ПИ. Они могут либо отбуксировать неболёт воров и передать их Королевскому ВВФ, либо, забавы ради, оставить их посреди моря облаков. В любом случае, когда ПИ решили, что с ними делать, и по-

кинули место действия, чтобы вернуться в Град Виктории – фаза приключения заканчивается.

Завершающая фаза

Если ПИ удастся вернуть картину, они смогут вернуться в Град Виктории и передать *«Нефритовую Деву»* Королевскому ВВФ без каких-либо происшествий.

Мастер зачитывает игрокам следующее описание сцены. Затем, если игроки пожелают, они могут закончить сессию **эпилогом** для каждого из ПИ.

Сессия завершается, когда все будут довольны концовкой истории небонавтов. Спасибо за игру.

Описание сцены

Когда вы привезёте картину обратно в Град Виктория и передадите её Королевскому ВВФ, Королевский музей и военно-воздушный флот будут очень признательны вам. Вы не только получите щедрое вознаграждение, но и станете известны в прессе как «блестящие небонавты, сумевшие отбить картины у воров».

Пресса будет заваливать вас вопросами: *«Как вам удалось вернуть картину за такой короткий срок?»*, *«Сложно ли было справиться с бандой Рональда Грея?»*, *«Королевский музей собирается поместить ваши имена рядом с картиной! Что вы думаете об этом?»*. Журналисты направят на вас свои фотоаппараты, ошеломляя беспрестанными вспышками, и сделанные ими «фотографии героев» попадут на первые полосы завтрашних газет. На ваших лицах может быть нервный тик, но на фотографии в газете это мало кто заметит.

Поздравляю, теперь вы герои!



Название приключения	Название сценария	Лимит
Передача картины	Погоня за нефритовой девой	5

Этап 1	Название этапа	Приблизиться к кораблю!
Задача	Выполнить проверку чувства / образование: 7 , находясь в отсеке из категории «разведка» .	Эффект этапа Во время этого раунда, персонаж выполняющий проверку выполнения задачи , уменьшает свои очки жизни на «1».
Описание	Вокруг нет ничего, кроме неба. Чтобы передать картину, необходимо сблизиться с другим неболётом, сравнять скорость и перекинуть мостик между воздушными кораблями. Для этого, прежде всего, нужно вплотную сблизиться с другим кораблём, чтобы сравнять своё положение в воздухе. Поскольку, из-за облачности, здесь плохая видимость, лучше всего для этого будет подавать световые или звуковые сигналы. Вам нужно точно передавать свои сигналы и быстро принимать сигналы с другого корабля.	

Этап 2	Название этапа	Так держать!
Задача	Выполнить проверку умелость / образование: 7 , находясь в отсеке из категории «управление» .	Эффект этапа Ваш неболёт получает D4(турбулентность)/1 повреждения.
Описание	Наконец два неболёта сблизилась друг с другом. Однако лететь на близком расстоянии рядом с другим воздушным кораблём - крайне сложная задача. Чем ближе корабли находятся друг к другу, тем более неустойчивыми они становятся и тем большую турбулентность вызывают беспокойные потоки ветра. Если кто-то допустит ошибку при маневрировании, то оба корабля, скорее всего, врежутся друг в друга. Для того чтобы корабли оставались в стабильном положении при управлении требуется большая осторожность...	

Этап 3	Название этапа	Защитить Рональда и картину!
Задача	Выполнить проверку телосложение: 7 , находясь в «трюме» .	Эффект этапа Мастер выбирает любой неповреждённый квадрат отсека «трюм» . Этот квадрат получает повреждение .
Описание	«Эй, кто-нибудь, помогите!» - из трюма до вас доносится крики Рональда. Похоже, что от турбулентности, возникшей после сближения кораблей, в трюме начал падать и кататься по отсеку груз. Вбежав в трюм, вы видите, как Рональд обнимает картину, заслоняя её своим телом, изо всех сил стараясь защитить её, но, если на них упадёт тяжёлый груз даже его самоотверженных усилий не хватит чтобы защитить картину. Нужно отодвинуть рухнувший груз и помочь Рональду.	

Этап 4	Название этапа	Навести мост!
Задача	Выполнить проверку умелость / телосложение: 7 , находясь в отсеке из категории «разведка» .	Эффект этапа Во время этого раунда, персонаж выполняющий проверку выполнения задачи , уменьшает свои очки жизни на «1».
Описание	Оба неболёта, наконец, стабилизировались и начали спокойно двигаться бок о бок. Они достаточно близки, чтобы можно было перепрыгнуть на борт соседнего корабля, но с картиной в руках этого сделать не получится. В целях безопасности необходимо навести мост между палубами кораблей. Некоторое время спустя команда другого корабля тоже вышла на палубу с мостками в руках. Теперь нужно вместе с ними навести мост между палубами!	

Этап 5	Название этапа	Донести картину!
Задача	Выполнить проверку чувства / телосложение: 8 , находясь в самом левом или самом правом отсеке корабля.	Эффект этапа Во время этого раунда, персонаж выполняющий проверку выполнения задачи , уменьшает свои очки жизни на «1».
Описание	Мост успешно наведён. Оставалось только доставить картину на соседний корабль, и миссия была завершена. Но палубы очень узкие, а снаружи продолжает дуть сильный ветер. Если вы не проявите осторожность, то велика вероятность повредить картину при переноске и тогда вся ваша тяжёлая работа пойдёт насмарку. Работайте вместе с командой корабля Рональда, чтобы пронести большую и неуклюжую картину в их трюм!	

Количество прошедших раундов	○○○○○○○○○○	Если количество раундов превысило лимит , в конце каждого раунда очки жизни всех персонажей, находящихся на корабле, уменьшаются на «1».
------------------------------	------------	--

Название неболёта						Команда	Прочность
Анкархед						4	4
						Скорость	Разрушено отсеков ○ ○ ○ ○ ○
						4	
Капитан						Экономия топлива	
Фантомный вор Рональд						4	
Остаток флогистона	5	4	3	2	1	!	

Воздушный корабль «Анкархед», которым командует фантомный вор Рональд – это типичный небольшой пиратский неболёт. Он представляет из себя модифицированный старый транспортный корабль компании Вик, с установленным на него вооружением. Сделанное на заказ «хранилище», является доказательством того, что Рональд использовал этот корабль во многих преступлениях.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1											
2	Компания Вик: Сквид Mk.IV					Сторожевой пост с пушкой	Лестница	Рулевая рубка А		Хранилище	
3						Каюта	Лестница				
4			Продовольственная кладовая			Каюта	Лестница	Каюта			
5						Водонагревательный котёл	Лестница	Каюта		18-фунтовая пушка	
6											

Отсеки

Оборудование	
Название	Эффект
Лестница x5	Дополнительный отсек: 4. Игнорирует проход. Без прочности. (стр. 54)
Хранилище	(стр. 157)
Каюта x4	Жилой. Комфорт: 3. (стр. 54)
Водонагревательный котёл	(стр. 55)
Продовольственная кладовая	(стр. 55)

Машинное отделение	
Название отсека	
Кмпания Вик: Сквид Mk.IV	
Скорость	Эффект
4	(стр. 59)
Экономия топлива	
4	

Вооружение		
Название	Огневая мощь	Эффект
18-фунтовая пушка	Огневая мощь: D/4	(стр. 60)

Разведка	
Название	Эффект
Сторожевой пост с пушкой	Только снаружи. Разведка. Огневая мощь: D/2. (стр. 57)

Управление	
Название	Эффект
Рулевая рубка А	(стр. 58)

НЕБОНАВТЫ И БЛИЗНЯШКИ КРАСНЫЕ ШАПОЧКИ

Количество
игроков



3-4

Ключевые
слова



маленькие девочки, переполох

Необходимое
время (часов)



4-5

Обзор

Однажды хорошо одетая женщина и её юные дочки-близняшки приходят в гильдию небоходов.

Они принадлежат к одной из самых богатых и известных семей в Граде Виктории. Мать сообщает, что они хотят навестить бабушку её дочерей, которая живёт на близлежащей Башне. Одна из дочек имеет при себе семейную реликвию – кольцо, которое передаётся от матери к дочери. Однако у обоих родителей появились очень важные дела, и им придётся покинуть Град Виктории. Поэтому они решили, отправить дочерей на встречу с бабушкой вместе с небонавтами.

ПИ берут сестёр, Лили и Лайлу, на борт и отправляются к месту назначения. Однако оказывается, что сестры – непослушные сорванцы, которые считают, что могут обращаться с ПИ как пожелают! На персонажей одна градом сыпятся неприятности из-за устроенного девчонками беспорядка.

Чтобы создать ещё больший хаос, внезапно появляются воздушные пираты, пытающиеся ограбить неболёт ПИ. Пока ПИ отбиться от пиратов, сестры, конечно же, постоянно мешаются под ногами. Когда терпение одного из ПИ наконец лопнет, и он отругает сестёр, Лайла обижается и убегает к воздушным пиратам!

Когда ПИ преследуют воздушных пиратов чтобы вернуть девочку, те предлагают обменять семейную реликвию на Лайлу. Персонажам предстоит выяснить, смогут ли они отклонить это предложение, победить пиратов, вернуть Лайлу и благополучно доставить сестёр к бабушке.

Введение

После завершения подготовки к игре, мастер должен зачитать пролог, записанный ниже, и объявить о начале сессии. Затем мастер и игроки по очереди представляют и представляют своих ПИ. После этого, в соответствии с «планом сценария», начинается развиваться история.

Пролог

Небонавты встречают милых сестёр-близняшек. Они едут на встречу со своей любимой бабушкой. У одной из сестёр с собой драгоценное кольцо.

Это должна была быть лёгкая работёнка – оживлённая воздушная прогулка с весёлыми сёстрами.

Чёрный дым, валящий из корабля, раскачивающаяся каюта, разбитые окна... На корабле разразилась молодая буря, и скоро сюда придёт плохой серый волк.

Итак, чем же закончиться это путешествие...?

*«Небонавты и близняшки
красные шапочки»*

Оседлайте ветра густого пара и чёрного дыма, пришло время отправится навстречу приключениям.

План сценария

Вступительная фаза

После того как завершилось представление всех участников игры и персонажей, пришло время поставить вводную сцену. Мастер должен зачитать следующее описание и объяснить игрокам положение дел. Мастер также может, попросить игроков описать, что делают их персонажи в этой сцене.

Вводная сцена

История начинается в центре Града Виктории, в штаб-квартире гильдии небоходов.

Время – чуть за полдень. Большинство небонавтов в это время уже улетели выполнять работу, но ПИ сегодня не повезло, и они не смогли найти ни одного стоящего запроса, поэтому сейчас они проводят время в гильдии.

В это время до них доносится «тук-тук», кто-то элегантно стучит в дверь гильдии. Затем внутрь заходит молодая женщина в изысканном платье, сшитом на заказ. Из-за платья выглядывают две маленькие девочки, с сияющими глазами, видимо её дочери. Они обе одеты в одинаковые красные платья, и если вы присмотритесь поближе, то заметите, что у них одинаковые лица. Кажется, они близнецы.

Женщина обращается к администратору гильдии, они обмениваются парой слов, после чего она подходит к ПИ.

Реплики леди

«Добрый день. Вы те самые небонавты, которые готовы взяться за мою работу?»

«Меня зовут Адела Уайтвуд, а это мои дочери Лили и Лайла. Сегодня мы спустились сюда с верхнего яруса, чтобы попросить небонавтов помочь нам с одной проблемой.»

Здесь мастер должен попросить ПИ выполнить проверку **образование: 6**. ПИ, успешно выполнившие проверку, смогут вспомнить следующую информацию о семье Уайтвуд.

Семья Уайтвуд

Уайтвуды это богатая семья, пришедшая к успеху, благодаря тому, что на заре паровой революции, они скупали права на открытые необитаемые Башни и управляли основанными там фермами. Хотя они и не аристократы, это очень состоятельная семья, живущая на престижном верхнем ярусе Башни.

У Уайтвудов есть семейная реликвия, которая передаётся из поколения в поколение – «кольцо с сумеречным камнем». Говорят, что она переходит в семье по женской линии, от матери к дочери.

Когда ПИ завершат выполнение проверки, леди Адела продолжит диалог.

Реплики леди Аделы

«Моя мама живёт на вилле в соседней Башне, и каждый год в это время я вожу туда своих дочерей, чтобы передать привет.»

«И этот год особенно важен, потому что в этот раз мы совсем недавно провели церемонию унаследования «кольца с сумеречным камнем» для моей старшей дочери Лили. Я бы с удовольствием показала маме, как моя дочь смотрится с нашей семейной реликвией, но к сожалению, мы с мужем должны позаботиться о некоторых неотложных делах и нам придётся на некоторое время покинуть Град Виктории.»

«Но моя мама очень ждёт обещанной встречи, и я подумала, что было бы неплохо, если бы девочки могли поехать к ней раньше. Наш личный неболёт вышел из строя, поэтому нам больше ничего не остаётся, кроме как положиться на небонавтов»

«Я бы хотел попросить вас отвести моих дочерей на Башню, где живёт моя мама. Они очень любопытные девочки, так что, возможно, они доставят вам «немного» хлопот. Но, конечно, я хорошо вам заплачу.»

Когда леди Адела упоминает о кольце с сумеречным камнем, одна из её дочерей, прятавшаяся за её спиной, с гордостью показывает свою шею. Она украшена оже-

рельем из тонких цепочек, на одной из них висит красивое кольцо с красным камнем, оно слишком великом чтобы девочка могла носить его на пальце.

Если ПИ соглашаются взяться за работу, леди Адела благодарит их и выводит перед ними своих дочерей. Две девочки, Лили и Лайла, с любопытством смотрят на ПИ, а затем по подсказке матери, радостно поприветствуют их словами: «приятно познакомиться, мы в ваших руках!»

После короткого разговора ПИ прощаются с леди Аделой и берут Лили и Лайлу с собой на борт неболёта. На этом вступительная фаза заканчивается, и игра переходит к «фазе полёта 1».

Фаза полёта 1

В качестве зоны полёта в этой фазе используйте готовая зона полёта «Путешествие к бабушке», приведённая на странице 166. Приступайте к фазе полёта, сверяясь с правилами, перечисленными в разделе «Подготовка к фазе полёта» на странице 72.

Тип навигационного события «сестры-сорванцы»

Этот сценарий имеет оригинальный тип навигационного события «сестры-сорванцы». В точках, где установлен этот тип события, обратитесь к таблице навигационных событий на странице 167.

Лили и Лайла

В этой фазе полёта сёстры буду находится на борту неболёта, но вам не нужно беспокоиться о вместимости **экипажа** корабля. Они меньше взрослого и могут рассматриваться как один персонаж, которого можно взять на борт благодаря эффекту «**трюма**» (стр. 54).

Поскольку сестры является НПИ без характеристик, для них не нужно размещать жетоны персонажей на карте корабля, и они не получают собственных сцен.

Во время этой фазы сестры будут бегать по всему неболёту, как им то вздумается. Поэтому ПИ всегда могут поговорить с ними, выполнив действие **общение**, в любом квадрате.

Вы не можете постоянно следить за Лили и Лайлой или запереть их где-нибудь. Они – сорванцы, которых воспитали в атмосфере вседозволенности, поэтому сложно представить, что они натворят, если их запереть.

Общение с сёстрами

При выполнении действия **общение** рассматривайте Лили и Лайлу как одного персонажа. Они имеют навык «**Любимчик**» (стр. 35), с неограниченным количеством использований, и когда ПИ выполняет с ними действие **общение**, сестры получают **узу** к этому ПИ. Они будут оказывать **поддержку** для проверок ПИ, который приобрёл с ними **узу**, в любое время, когда этот ПИ того пожелает.

НПИ

«Дочери Уайтвуд» Лили и Лайла

Народ: Модерн таймс

Пол: женский

Возраст: 8

«Ээй, я хочу кушать!»
«Чур мне тортик!»

Дочери-близняшки Уайтвуд, престижной семьи с верхнего яруса. Они обе надели свои любимые красные платья и выглядят совершенно неотличимо. Похоже, девочки очень заинтересованы неболётами и воздушными путешествиями, и, скорее всего, будут хулиганить на борту и помыкать небонавтами. Старшая сестра, Лили, унаследовала «кольцо с сумеречным камнем» – реликвию, передающуюся по наследству в семье Уайтвуд уже несколько поколений.



Контрольная точка: инспекция

При входе в контрольную точку, расположенную в зоне полёта, происходит навигационное событие «инспекция» (стр. 82). Перед обработкой навигационного события прочитайте следующее описание.

Вас останавливает один из патрульных кораблей военно-воздушного флота Града Виктории. Солдаты поднимаются на борт для инспекции. Сначала сестры прячутся за вас, но, когда они понимают, что люди, поднявшиеся на борт неболёта, – это не какие-то злодеи, они начинают заваливать солдат вопросами и приставать к ним, доставляя неудобства.

Реплики солдат

«Ух, оказывается, тяжёлая у вас работа...»

«Кстати, вы же слышали о воздушных пиратах, которые стали здесь недавно появляться?»

«Эти подонки берут на абордаж экскурсионные и грузовые суда и забирают золото и драгоценности. Говорят, что их можно узнать по эмблеме с волком. Вы ничего о них не знаете?»

(Когда ПИ ответят, что не знают).

«Понятно. Если вы найдёте какие-либо подсказки, которые помогут нам выйти на этих пиратов, обязательно сообщите об этом Королевскому ВВФ. Я слышал, что они не из тех, кто совершает похищения или убийства, но вам всё равно стоит быть на чеку.

Фаза приключения 1

Для этой фазы используется лист приключения «Прогнать волков», находящийся на странице 168. В начале фазы мастер зачитывает следующее описание сцены.

Описание сцены

Близняшки, маленькие тайфуны, поселившиеся на неболёте порядком вымотали вас, но как бы то ни было, корабль продолжал двигаться к цели.

Уже почти стемнело, и вы начинаете подумывать о том, что пора бы перевести дух... когда рулевой или дозорный замечает не-

большую тень, движущуюся в окружающих вас облаках.

Ваш неболёт окружают три двухместных аэроплана в камуфляжной окраске, сливающиеся с облаками. Если присмотреться, на них можно увидеть эмблему с волком.

Без сомнения, это те самые воздушные пираты, о которых вас предупреждали во время инспекции! Их аэропланы сначала держаться на расстоянии, оценивая ваш неболёт, а затем медленно начинают приближаться.

У вас на борту дочери богатой фамилии с семейной реликвией, поэтому нужно прогнать этих волков, прежде чем дело обернется неприятностями.

Когда вы в спешки начали занимать свои посты, сестры услышали этот переполох и подбежали к вам. Их глаза сияли.

«Что происходит? Что-то празднуете!?»

«Класс! Я тоже хочу попробовать!»

Ах да... внутри корабля у вас тоже проблем хватает!

Этап 5: «отругайте сестёр!»

Когда ПИ завершат пятый этап приключения «Прогнать волков» и отругают сестёр, мастер должен сообщить игрокам, что сейчас произойдёт событие, и зачитать следующее описание сцены.

Это событие может оказаться совсем не тем, что ПИ хотелось бы получить, но оно необходимо для развития сценария. Если кто-то из игроков будет недоволен содержанием события, мастер должен объяснить, что оно не повредит игре и что игрокам не следует беспокоиться, а нужно просто наслаждаться происходящим.

Описание сцены

Когда вы ругаете сестёр, они выглядят потрясёнными, на их лицах читается: «я никогда не видела никого таким сердитым». Затем они отворачиваются и замолкают.

Не похоже, что девочки испытывают какие-то особые угрызения совести, но теперь они, скорее всего, не будут беспокоить вас некоторое время. Как только вы это подумали, **«трюм»** сотрясается от удара, и ведущий наружу погрузочный люк с грохотом открывается. Воздушные пираты наконец-то добились своего и готовы вторгнуться на ваш неболёт!

Пока вы готовитесь к битве, вы слышите девичий крик: *«Я ненавижу этот неболёт! Я лучше полечу на корабле этого дяди!».*

Прежде чем кто-то успевает остановить её, Лайла с криком выпрыгивает наружу через открытый люк трюма. Она приземляется на аэроплан воздушного пирата, который вот-вот собирался вторгнуться на ваш корабль!

Повисшую тишину нарушает Лили.

«Подождите! Я с тобой!»

Лили побежала за Лайлой, но вы успеваете схватить её за руку.

Но в то же время воздушные пираты, поняв, что ограбление сорвалось, начинают отходить.

«Эй, откуда взялась эта девчонка?»

«Ээ... давай, уходим отсюда!»

С этими словами аэроплан с Лайлой делает резкий манёвр и в мгновение ока и исчезает, уйдя на восток.

Интерлюдия

В конце «фазы приключения 1», перед переходом к «фазе полёта 2», происходит **интерлюдия** (стр. 110). Мастер должен зачитать следующее описание сцены.

Описание сцены

Итак, плохая новость: Лайлу похитили(?).

К счастью вам известно, в каком направлении скрылся враг. Поскольку аэропланы не могут долго находиться в воздухе, где-то поблизости должен находиться вражеской неболёт, служащий им базой. Если вы немедленно броситесь в погоню, то сможете вернуть Лайлу.

Приложите все силы для преследования врага, чтобы доставить взбалмошных близняшек к их бабушке!

После описания этой сцены, закончите интерлюдию и перейдите к «фазе полёта 2».

Фаза полёта 2

В качестве зоны полёта в этой фазе используйте готовую зону полёта «Жада неизведанного», приведённая на странице 150.

Лили

Теперь из двух сестёр на неболёте осталась только Лили. ПИ все ещё могут выполнять действие **общение**, чтобы получить **узу** с ней, но Лили будет подавлена разлукой с Лайлой и больше не будет демон-

стрировать такое же «сорванцовое» поведение, как в фазе полёта 1.

Если с ней заговаривает кто-нибудь из ПИ, по фразам Лили они смогут заметить, что ей одиноко: «Раньше мы всюду были вместе с Лайлой» или «Не будет ли Лайле одной плохо?».

Тем не менее, именно Лили унаследовала «кольцо с сумеречным камнем». Даже после произошедшего фиаско, кольцо на ожерелье по-прежнему сверкает на её шее.

Контрольная точка: тем временем

На контрольной точке, расположенной в зоне полёта, вместо навигационного события разыгрывается специальная сцена.

В этой сцене вы будете отыгрывать группу пиратов, «сумеречных волков», летящих прочь от воздушного корабля ПИ.

Мастер зачитывает следующее описание сцены.

Описание сцены

Вы видите воздушный корабль «сумеречных волков», группы воздушных пиратов. Они занимались кражей грузов с неболётов, но всегда придерживались принципа не похищать и не убивать людей.

На этот раз, однако, все обернулось по-другому. Маленькая девочка «похитила сама себя».

Естественно, воздушным пиратам, которые никогда раньше не сталкивались с подобной ситуацией, было нелегко совладать с такой через чур свободолюбивой девчонкой.

«Дорогуша, ты зачем сюда пришла?»

«Они разозлились на меня! А этот дядя оказался мне добрым, и я пошла за ним».

«... Аа..? Ах вот оно что... Кстати, откуда ты родом, девочка? Судя по всему, должно быть, из хорошего места».

«Град Виктории! Я Лайла Уайтвуд! Приятно познакомиться!»

Говоря это, Лайла скрывает что-то на полу. Один из воздушных пиратов наблюдая за ней наклоняет голову в раздумье.

«Уайтвуд... Уайтвуд говоришь?! Я слышал о них от нашего информатора. Это очень богатая семья с верхнего яруса города, и ещё он сказал, что недавно их дочь унаследовала семейную реликвию – очень дорогое кольцо...»

После этих слов, глаза воздушных пиратов мгновенно сфокусировались на Лайле.

«...Эй, девочка. А у тебя случайно нет очень крутого кольца?»

«У меня его нет! Его подарили сестре.»

Бодрый ответ Лайлы вызывает переполох среди воздушных пиратов. Их сердца пускаются в пляс от, свалившейся на их головы (в прямом смысле) возможности хорошо заработать.

«Короче, напиши им письмо! Скажи, чтобы в обмен на эту девчонку, они отдали нам кольцо её сестры. Я никогда раньше не брал заложников, но отказываться от такой удачи было бы глупо!»

Тем временем, вы, ничего не зная о готовящемся обмене, на полной скорости гоните корабль по следу пиратов, и вот-вот должны увидеть врага, как вдруг из-за облаков появляется аэроплан, и покружил над вашим неболётом, сбрасывает привязанное к грузу письмо и улетает.

В письме были угрозы и требования обменять кольцо на Лайлу... и улыбающееся лицо волка, которое нарисовала Лайла.

Фаза приключения 2 (фаза боя)

Здесь будут использованы правила фазы боя (стр. 98). В конце концов ПИ догоняют неболёт воздушных пиратов и начнут сражения за возвращение Лайлы. В начале фазы мастер зачитывает следующее описание.

Описание сцены

На рассвете, когда восточное небо начинает белеть, до ваших ушей начинает доноситься слабый шум двигателей. Вскоре из-за облаков показывается и источник звука. Это воздушный корабль, превосходящий в размерах ваш неболёт. На его борту вы видите знакомую эмблему с волком. Несомненно, это база пиратской стаи «Сумеречных волков»!

Лайла должна быть там. Сразу после того как вы подумали об этом, вы слышите голоса, доносящийся из мегафона с вражеского неболёта.

«Дяденька, я хочу перекусить!»

«Хорошо, хорошо, я занят, подожди минутку»

«Ага, наконец-то вы здесь, небонавты! Отдайте мне кольцо! Сейчас же!»

Неболёт противника

Используйте «Серый волк», описанный на странице 169. Этот неболёт оснащён специальным отсеком – «ангар».

Персонажи на неболёте противника

На вражеском корабле находятся 3 персонажа из **шайки** (стр. 148). Их жетоны помещаются в отсеки: «**мостик**», «**18-футовая пушка**» и «**ангар**». Мастер может по своему усмотрению решить, в какой квадрат отсека они будут помещены. Персонаж, находящийся на «**мостике**» – это капитан неболёта. Он отличается от других персонажей тем, что имеет навык **небонавта «маневрирование»**.

Ангар

Ангар – это отсек **размером 2x3**, расположенная на пиратском корабле. Если этот отсек будет **разрушен**, Лайла, находящиеся внутри, будет ранена. В этом случае бой может быть продолжен, но бабушка, к которой вам нужно доставить девочек, явно не скажет о вас ничего хорошего. В этом случае фаза не может быть закончена выполнением второго условия завершения боя.

Условия завершения боя

Конечное, целью этого сражения является возвращение Лайлы. Чтобы вернуть девочку, необходимо выполнить одно из следующих условий.

1. Спасти Лайлы

Если один из ПИ вторгнется на вражеский неболёт с помощью действия **абордаж** (стр. 102) и переместится в отсек «**ангар**», то этот ПИ сможет спасти Лайлу. Если после этого ПИ сможет вернуться обратно на свой корабль, цель будет выполнена и ПИ победят.

2. Обнять Лайлу

Когда бой перейдёт на **дистанцию схватки**, ПИ находящийся в самом верхнем отсеке неболёта, сможет выполнить действие **обнять**. ПИ, совершающий это действие, должен выполнить проверку **чувства / телосложение: 9**. В случае успеха персонаж сможет заставить Лайлу прыгнуть на воздушный корабль ПИ и обнять её.

3. Вывести из строя вражеский неболёт

Если Лайла будет возвращена таким образом, она будет ранена, так же как описано выше, в разделе «Ангар».

В любом случае, если ПИ удастся вернуть Лайлу, воздушные пираты начнут спасаться бегством. Если ПИ желают, фаза боя может продолжаться до тех пор, пока один из неболётов не будет **выведен из строя**. В противном случае, фаза заканчивается.

Завершающая фаза

Вызволив Лайлу из рук воздушных пиратов, вы сможете без происшествий добраться до Башни, где близняшек ждёт их бабушка. Там вы найдёте обширный сад и расположенный посреди него роскошный особняк. Эта картина не похожа на то, что вы ожидали увидеть на колониальной Башне. Из особняка выходит пожилая дама с изысканной внешностью, чтобы поприветствовать вас. Её спроваживает джентльмен, похожего на дворецкого.

Мастер зачитывает игрокам следующее описание сцены. Затем, если игроки пожелают, они могут закончить сессию **эпилогом** для каждого из ПИ.

Описание сцены

«О боже мой, я так ждала вас! Я очень волновалась, когда узнала, что ваши мама и папа не смогут приехать, но, слава богу, вы добрались».

«Вам, небонавты, наверное, было нелегко с двумя малышками на руках».

«Давайте, все заходите в дом и выпейте чашечку чая».

Она приглашает вас в свой дом и встречает вас как желанных гостей. Чай и роскошные закуски помогут вам восстановить силы после путешествия.

Если ПИ заговорят с ней о поведении девочек, она рассмеётся и скажет: «Они очень энергичные девчушки, не так ли? Я скажу Аделе, чтобы она научила их вести себя как подобает порядочным девушкам из высшего общества». Если вы расскажете ей о воздушных пиратах, она удивится и поблагодарит вас за то, что вы смогли защитить сестёр.

На прощание близняшки подходят к ПИ и благодарят их бодрим «Большое спасибо!» Сессия завершается, когда ПИ садятся на корабль и объявляют, что отправляются домой. Спасибо за игру!

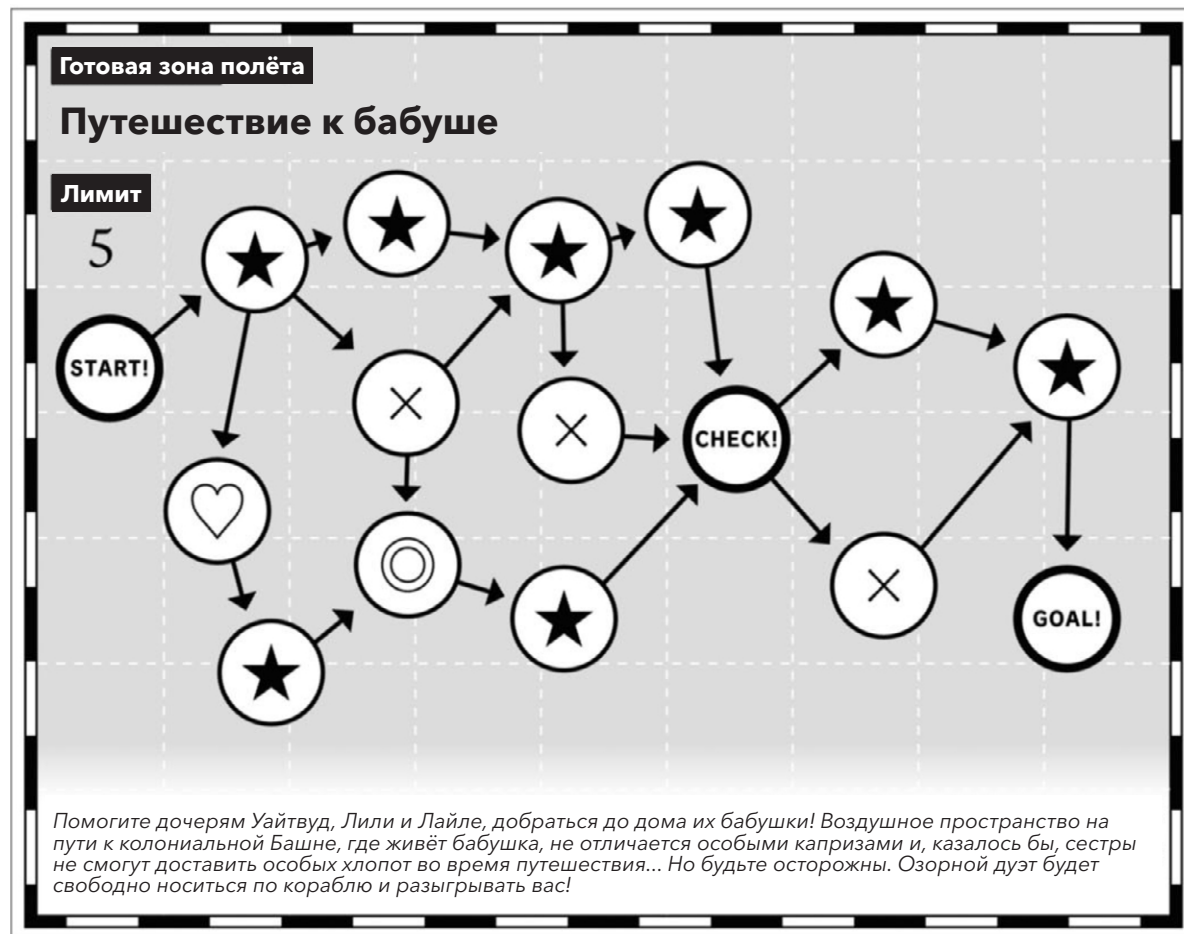


Таблица навигационных событий: сестры-сорванцы (2D6)

#	Событие	Эффект и описание
2	Бум!	Игрок сцены выбирает отсек из категории «машинное отделение». мастер выбирает любой неповреждённый квадрат из этого отсека. Этот квадрат получает повреждение . <i>Из машинного отделения доносится шум. Вы спешите туда, и застаёте там Лайлу с сажей на щеках, она наклоняет голову в жесте любопытства... Главное, что она не пострадала.</i>
3	Время перекусить	Если у сестёр есть уза с вами, вы должны выполнить проверку чувства / образование: 9 . Если вы потерпите неудачу, сестры теряют узу с вами. <i>«Ээй, я хочу кушать!», «Чур мне тортик!». Сестры просят принести им закуски, которых на борту корабля и быть не может. Вы должны как-то схитрить.</i>
4	Фантазии принцесс	В этой сцене вы не можете выполнять никаких действий. <i>«Мы точно должны быть принцессами!», «Бабушка умеет колдовать! Значит мы тоже должны уметь пользоваться магией!», «Мы такие милые, что за нами должен прийти злой серый волк!» - сестры дают волю своим причудливыми фантазиями, смешанным с изрядной долей хвастовства. Давайте подыграем им.</i>
5	Граффити	Мастер выбирает одну «каюту» , находящуюся на неболёте. До конца сессии уровень комфорта этой «каюты» уменьшается на «1». <i>Пока вы отвлеклись на что-то и не следили за сёстрами, стены одной из кают внезапно стали очень красочными. Увидев это, вы конечно не можете сдерживать улыбки, но... когда ваша каюта превратилась вот в это, как следует расслабиться в ней уже не получится.</i>
6	Дневной сон	Игрок сцены выбирает одну «каюту» , находящуюся на неболёте и сразу же перемещается на пустой квадрат в выбранной «каюте» . <i>Вы опускаете взгляд вниз и видите Лили лежащую у вас на коленях. Наверное, она устала от игр и уснула. Вы не можете позволить ей спать в таком месте. Вы берете девочку на руки и несёте в каюту, чтобы уложить её в нормальную кровать.</i>
7	Дети - просто ангелы!	Вы восстанавливаете 1 очко жизни . <i>Неважно, как много хлопот они вам доставляют, сестры всё равно милашки!</i>
8	Викторина близнецов	Мастер заранее выбирает либо Лили, либо Лайлу, и записывает выбранный вариант на записке или ещё где-нибудь и кладёт так, чтобы игроки не могли видеть ответ. Затем игрок сцены выбирает ответ: «Лили» или «Лайла». Если он выберет вариант, который загадал мастер, то сестры получают узу с этим ПИ. В противном случае, его очки жизни уменьшаются на «3». <i>Перед вами внезапно появляется одна из сестёр и спрашивает: «Кто я, Лили или Лайла?». Если вы ошибётесь, она посмеётся над вами и скажет, «Ха-ха, братик (сестрёнка) ты проиграл(а)!». Это невероятно вас раздражает. Ведь вы не можете ошибиться...!</i>
9	Прокатится на облаке	Выполните проверку используя чувства / образование: 9 . Если вы потерпели неудачу, вы выбираете любой отсек с ключевым словом «разведка» и перемещаетесь на один из его квадратов, где нет другого персонажа. Если на неболёте нет подходящего отсека, ваши очки жизни уменьшаются на «3». <i>Одна из сестёр указывает на море облаков за окном и говорит: «Я хочу покататься вот на том!». Перед вами встаёт вопрос: стоит ли пытаться объяснить ей, что на облаке нельзя «покататься», или просто придумать что ни будь чтобы обхитрить её... Э-ээй стой! Нет, не лезь туда! Ты упадёшь! Пожалуйста, не лазай здесь!</i>
10	Оглушительное знакомство	Очки жизни всех персонажей на борту уменьшаются на «1». <i>«Всем привет!!! Мы из Града Виктория! Я - Лили Уайтвуд, а я - Лайла Уайтвуд!». О нет! Громкоговоритель был взят на бордаж! Звуки оглушительного знакомства эхом разнёсся по всему кораблю. Первой жертвой стала чашка, сброшенная на пол от удивления задремавшим небонавтом.</i>
11	Внезапный выстрел	Неболёт теряет все полученные подсказки . <i>Бум!! По небу разносится звук пушечного выстрела. Похоже, что Лайла таки добралась до орудий... Окружающие неболёты, принявшие это за нападение, и напуганные небесные обитатели, все приходят в бешенство. Теперь лучше бы вам изменить курс.</i>
12	Довольны выше крыши	Сестры получают узу ко всем персонажам находящимися на борту. <i>«Мы никогда раньше не видели небесного кита» - Сестры очень взволнованы своей первой в жизни встречей с огромным небесным обитателем. После того как кит, взмахнув хвостом, вновь исчезает в море облаков, они ещё долго не могут успокоиться.</i>

Название приключения	Название сценария	Лимит
Прогнать волков	Небонавты и близняшки красные шапочки	5



Этап 1	Название этапа	Полный вперед!
Задача	Выполнить проверку умелость / телосложение: 7 , находясь в отсеке из категории «машинное отделение» .	Эффект этапа Мастер выбирает любой неповреждённый квадрат отсека из категории «Машинное отделение» . Этот квадрат получает повреждение .
Описание	Аэропланы проворно маневрируют и стараются приблизиться к вашему кораблю. Чтобы избежать абордажа, лучшим решением будет увеличить скорость и сбежать! Но растопить флогистон в двигателе корабля не так-то просто. «Я помогу тебе!». Пока вы в спехе делаете всё необходимое, внезапно, непонятно откуда появляется Лили, и начинает самостоятельно возиться с двигателем. Вы должны работать осторожно, чтобы она не пострадала...	

Этап 2	Название этапа	Уклониться от атаки!
Задача	Выполнить проверку чувства / образование: 7 , находясь в отсеке из категории «управление» .	Эффект этапа Корабль получает D/3 повреждения.
Описание	Неболёт несётся по воздуху на полной скорости, но аэропланы воздушных пиратов разворачиваются и акробатическим манёвром обходят корабль, беря вас на прицел своих пулемётов. Они атакуют ваш корабль! Когда вы начинаете выполнять манёвры уклонения, сзади раздаётся детский голос: «Я тоже хочу посмотреть на аэропланы! Где они!?». Лайла подбежала к вам и прильнула к окну, чтобы посмотреть на аэропланы. Да не мешайся же ты! Она загородила обзор, и вы не сможете увидеть атаку противника!	

Этап 3	Название этапа	Предупредительный выстрел
Задача	Выполнить проверку чувства / телосложение: 7 , находясь в отсеке из категории «вооружение» .	Эффект этапа Во время этого раунда, персонаж выполняющий проверку выполнения задачи , уменьшает свои очки жизни на «1».
Описание	Пока враг продолжает атаковать, простым бегством ничего добиться не получится. Необходимо запугать противника и заставить его отступить. Когда вы направляетесь в боевой отсек, чтобы открыть огонь по врагу, вы замечаете, что Лили бежит за вами со сверкающими глазами.	

Этап 4	Название этапа	Держите штурвал!
Задача	Выполнить проверку умелость / образование: 7 , находясь в отсеке из категории «управление» .	Эффект этапа Корабль получает D4(турбулентность)/3 повреждения.
Описание	«Как интересно... Я тоже хочу быть капитаном!». Лили, которая наблюдала за аэропланами находясь в рубке, начала нудить, что она тоже хочет поуправлять кораблём. Если вы откажетесь, она попытается без спроса схватить штурвал. Если согласитесь – то он выкрутит штурвал, пуская неболёт в безумный манёвр.	

Этап 5	Название этапа	Отругайте сестёр!
Задача	Выполнить проверку чувства / образование: 8 .	Эффект этапа Мастер выбирает любой неповреждённый квадрат отсека «трюм» . Этот квадрат получает повреждение .
Описание	Как бы вы не старались, воздушные пираты не оставляли ваш неболёт в покое. Напротив, они всё ближе и ближе подходили к кораблю. В тот момент, когда это уже порядком начинает действовать вам на нервы, вы замечаете, как один из пиратских аэропланов направился в сторону трюма. Похоже, что они собираются проникнуть внутрь через погрузочный люк в трюме и украсть груз.	



Количество прошедших раундов	○○○○○○○○○○	Если количество раундов превысило лимит , в конце каждого раунда очки жизни всех персонажей, находящихся на корабле, уменьшаются на «1».
------------------------------	------------	--

Название неболёта						Команда	Прочность
Серый ВОЛК						4	4
						Скорость	Разрушено отсеков ○ ○ ○ ○ ○
						3	
Капитан						Эко- номия топлива	
Капитан «Сумеречных волков»						3	
Остаток флогистона	5	4	3	2	1	!	

Пиратский воздушный корабль «Серый волк» спроектирован в качестве авианосца для запуска боевых аэропланов. Воздушные пираты сделали отличный выбор, положившись на возможности новейших аэропланов. Однако в текущем сражении они не смогли поднять в воздух свои аэропланы из-за Лайлы, находящейся в ангаре.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1											
2		Ангар							Мостик		
3					Лестница	Трюм					
4		Смотровая палуба	Каюта		Лестница				Арсенал Ачитсусимы: двигатель Миязавы тип 2		
5			Каюта		Лестница	Каюта		Пушка Карболин			
6			Каюта		Лестница	18-фунтовая пушка		Люк			

Отсеки

Оборудование	
Название	Эффект
Лестница x5	Дополнительный отсек: 4. Игнорирует проход. Без прочности. (стр. 54)
Трюм	(стр. 54)
Каюта x4	Жилой. Комфорт: 3. (стр. 54)
Люк	(стр. 56)
Ангар	(стр. 165)

Разведка	
Название	Эффект
Смотровая палуба	Разведка. (стр. 57)

Управление	
Название	Эффект
Мостик	Только снаружи. Разведка. (стр. 58)

Машинное отделение		
Название отсека		
Арсенал Акитсусимы: двигатель Миязавы тип 2		
Скорость	Эффект	
З	(стр. 59)	
Экономия топлива		
З		

Вооружение		
Название	Огневая мощь	Эффект
18-фунтовая пушка	D/4	(стр. 60)
Пушка Карболин	D/3	Дальняя дистанция. (стр. 60)



ДОПОЛНИ- ТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вы знаете те карточки, которые прилагаются к шоколадкам? В детстве я любил собирать их. Я был особенно одержим коллекционированием карточек небонавтов. А потом оказалось, что я сам попал на эти карточки. Я был так счастлив, что пошел в ближайший магазин и купил семь шоколадок. Вкус этого шоколада навсегда будет запечатлен в моей памяти крепче, чем слова королевы или получение рыцарского звания.

- Человек, который был посвящен в рыцари ордена «Златокрылого орла», а затем был лишен его за неуважение к царской персоне.



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя персонажа

Народ

Пол

Возраст

Особенность народа

Мобильность

Характеристики

Примеры проверок

Умелость

СИЛ

СЛАБ

Чувства

СИЛ

СЛАБ

Образование

СИЛ

СЛАБ

Телосложение

СИЛ

СЛАБ

Обстрел

УМЕЛ

ЧУВ

Ремонт

УМЕЛ

ОБР

Управление

ЧУВ

ОБР

Ближний бой

ТЕЛ

УМЕЛ

Абордаж

ТЕЛ

УМЕЛ

Разведка

ТЕЛ

ЧУВ

Турбулентность

ТЕЛ

ЧУВ

Пожаротушение

ТЕЛ

ОБР

Картинка

Flight Permission

Заметки

Очки жизни

5

10

15

Плохие состояния

Воздушная болезнь

Простуда

Похмелье

Травма

Лихорадка

Навык небонавта

Название навыка

Момент

Эффект

Использования

◇◇◇◇

Навыки народа

Название навыка

Момент

Эффект

Использования

◇◇◇◇

◇◇◇◇

Личные и магические навыки

Название навыка

Момент

Эффект

Использования

◇◇◇◇

◇◇◇◇

◇◇◇◇

◇◇◇◇

Отношения

Уза с

◇

Уза с

◇

Уза с

◇

Уза с

◇

Уза с

◇

Уза с

◇

Остаток флогистона					
Экономия топлива					
5	4	3	2	1	!
Дистанция боя		Схватка Трудность, повышенное значение провала для всех проверок	Ближняя дистанция Повышенное значение провала для проверки обстрела	Средняя дистанция Нет эффекта	Дальняя дистанция Повышенная сложность для проверки обстрела

Оборудование	
Название	Эффект

Разведка	
Название	Эффект

Управление	
Название	Эффект

Машинное отделение	
Сво- рость	Название
	Эффект

Оборудование		
Название	Огневая мощь	Эффект

Подсказки

Можно получить с помощью отсека с ключевым словом **разведка**.

Подсказку можно использовать, что бы перебрать результаты на таблице наиважнейших событий.

--	--	--	--	--	--

Карта зоны полёта

[illegible]

Конспект правил фазы полёта

Навигационная таблица	
1 Продвижение на 1 шаг	4 Продвижение на 2 шага
2 Продвижение на 1 шаг	5 Продвижение на 2 шага
3 Продвижение на 1 шаг	6 Продвижение на 3 шага

Действия во время фазы полёта

Название приключения	Название сценария	Лимит



Этап 1	Название этапа	
Задача		Эффект этапа
Описание		

Этап 2	Название этапа	
Задача		Эффект этапа
Описание		

Этап 3	Название этапа	
Задача		Эффект этапа
Описание		

Этап 4	Название этапа	
Задача		Эффект этапа
Описание		

Этап 5	Название этапа	
Задача		Эффект этапа
Описание		



Количество прошедших раундов	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Если количество раундов превысило лимит , в конце каждого раунда очки жизни всех персонажей, находящихся на корабле, уменьшаются на «1».
------------------------------	--	--

Название корабля	Капитан корабля

Название трофея	Дата получения	Название сессии
Описание трофея	Эффект	
	Место расположения	

⚙

Название трофея	Дата получения	Название сессии
Описание трофея	Эффект	
	Место расположения	

⚙

Название трофея	Дата получения	Название сессии
Описание трофея	Эффект	
	Место расположения	

⚙

Название трофея	Дата получения	Название сессии
Описание трофея	Эффект	
	Место расположения	



あとがき—After Word

お久しぶりです。いつものLord_Phantasmです。
もしくははじめまして。冒険企画局の中西詠介です。
子供の頃、私は「空想」が大好きな子供でした。
今生きている現実とは違う世界があったとして、そこがどうなっていて、どんな人々が暮らしているのだろうか。その人たちにはどんなドラマがあるのだろうか、そういうことに思いを巡らせることに夢中だったのです。

現実離れた世界のことを空想するのはそれ単体でも楽しいことですが、少年時代の私は、そうした空想の世界を誰かと共有したい、と考えてもいました。自分の頭の中にしかない世界、言ってしまうと自己満足の世界も、誰かが理解してくれれば、自分の主観ではない客観的な視点が存在してくれれば、その世界がただの自己満足ではなく、意味を持つ存在になるのではないかと、子供心にそういうふうに思っていたのです。

ですから私は時間を見つけては、「ぼくのかんがえた世界」を親や友人に話してみたり、地図や設定をノートに書きなぐっていた、そんな（痛々しい）少年時代を送っていたことを覚えています。

ですがまあ、あなたが私の親や友人たちだったとして、いきなり現実離れた、ファンタジーな空想をまくしたてられても、困りますよね。なにせ、私の頭の中にしか存在しない、私以外には覗き見ることも、訪れることもできない世界のことをえんえんと語っているわけですから、私がいくら目を輝かせてその世界のすがたを語っても、聞いている当人にはわけがわからなくて、無意味で、ちっとも楽しくないわけですよ。「ああ、この子はなんか変わった子なんだなあ」みたいに思ったり、面倒臭いなあと感じたりするだけです。

ですから、TRPGという遊びに出会って、その場の人たちにさんざん、空想の世界のことを聞かせたり、聞いたりしてもいいとなった時、とても嬉しかったことは、今でも鮮明に思い出すことができます。

TRPGの魅力とはなにか、という問いには、今までも多くの人が様々な答えを出していますが、私はTRPGの魅力を「空想を共有できる場所」だと思っています。1人で空想に思いを巡らせるのはそれだけでも楽しいですが、それを他人と共有するのはもっと楽しい。疎まれずに、疎まずに自分の、そして相手の空想の世界を共有する。そのために昔の先輩がたが培ってきたプロセス、それこそがTRPGという遊びの本質なんだろうな、とそう考えているのです。

そういう意味で私は、自分の頭の中にしかない自己満足の世界に他人を巻き込める、そしてその世界に客観的な「意味」を生み出してくれる、そんなTRPGという遊びが大好きです。

さて本書には、そんな一少年の成れの果てが空想した世界と、その世界を覗き見る方法が詰まっています。皆さんがこの本を読んで、私の空想の世界に意味を見つけ出してくれたり、この本が皆さんの空想をお仲間と共有したり、お仲間の空想を垣間見たりする一助になったりしてくれていたら、これほど嬉しいことはありません。

さあ、冒険の旅に出よう。

まだ誰も見たこともない世界を、
キミの仲間と一緒に。

中西詠介 / Lord_Phantasm



蒸気と冒険の飛空艇
TRPG

歯車の塔 探空士

HAGURUMA NO TO NO
SKY PILOTS

Перевод от vk.com/qdrn_trpg
Версия перевод: 1.0

スタッフリスト	
蒸気と冒険の飛空艇 TRPG 歯車の塔の探空士 基本ルールブック	
原作	六畳間幻想空間
執筆・ゲームデザイン	中西詠介 (冒険企画局)
サンプルシナリオ	猫憑ノコ (六畳間幻想空間)
グラフィックデザイン	イケダサトシ (冒険企画局)
	中川奈緒美 (冒険企画局)
カバーイラスト	ずじ
口絵イラスト	猫憑ノコ (六畳間幻想空間)
	歯車ラプト
	落合なごみ (冒険企画局)
解説イラスト	落合なごみ (冒険企画局)
種族イラスト	猫憑ノコ (六畳間幻想空間)
飛空艇イラスト	歯車ラプト
本文イラスト	笛吹りな
	歯車ラプト
	びねがー (六畳間幻想空間)
装丁・ロゴデザイン	稲葉玲美 (ナルティス)
編集	武田涼佑 (ゲーム・企画書籍編集部)
スペシャルサンクス	近藤功司 (冒険企画局)
	河嶋陶一朗 (冒険企画局)
	池田朝佳 (冒険企画局)
	桜葉星菜 (冒険企画局)
	シヴァ・クォーター (六畳間幻想空間)
	びねがー (六畳間幻想空間)
	川ねずみ (六畳間幻想空間)
	マーフィーズゴースト (六畳間幻想空間)
	多次元ホイップクリーム
	江本昂紀

同人誌版を遊んでくれた全てのキミたち
そして、この本を手にとってくれた全てのキミたち

同人誌版スタッフリスト	
スチームパンク飛空艇 TRPG 歯車の塔の探空士	
製作総指揮・編集	Lord_Phantasm / 六畳間幻想空間
システムデザイン	Lord_Phantasm
ワールドデザイン	Lord_Phantasm
	マーフィーズゴースト
データデザイン	Lord_Phantasm
	マーフィーズゴースト
	米占
	猫憑
イラストレーター	猫憑
	びねがー
サンプルシナリオ	川ねずみ
テストプレイ	Lord_Phantasm
	川ねずみ
	猫憑
	シヴァ・クォーター
	マーフィーズゴースト
	どら焼き
	エリー
	けいていー